



BACHELORARBEIT

Herr
Alexander Dubbrick

**Motivation für Bildschirmspiele
mit den Besonderheiten des
Achievement-Systems und deren
Implikation für das
menschliche Verhalten**

2014

BACHELORARBEIT

Motivation für Bildschirmspiele mit den Besonderheiten des Achievement-Systems und deren Implikation für das menschliche Verhalten

Autor:
Alexander Dubbrick

Studiengang:
Angewandte Medien

Seminargruppe:
AM11sS1-B

Erstprüfer:
Prof. Dr.-Ing. Robert J. Wierzbicki

Zweitprüfer:
Dr. Bernd-Oliver Schmidt

Einreichung:
Schondorf den 22.01.2014

BACHELOR THESIS

The motivation for computergames with the characteristics of the achievement system and the implication for human behaviour

author:

Alexander Dubbrick

course of studies:

Angewandte Medien

seminar group:

AM11sS1-B

first examiner:

Prof. Dr.-Ing. Robert J. Wierzbicki

second examiner:

Dr. Bernd-Oliver Schmidt

submission:

Schondorf, 22.01.2014

Bibliografische Angaben

Nachname, Vorname: Dubbrick, Alexander

Thema der Bachelorarbeit: Motivation für Bildschirmspiele mit den Besonderheiten des Achievement-Systems und deren Implikation für das menschliche Verhalten.

Topic of thesis: The motivation for computergames with the characteristics of the achievement system and the implication for human behaviour

67 Seiten, Hochschule Mittweida, University of Applied Sciences,
Fakultät Medien, Bachelorarbeit, 2014

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	V
Abbildungsverzeichnis	VII
1 Geschichte der Videospiele.....	1
2 Zielsetzung	3
3 Motivation	4
3.1 Motive	5
3.1.1 Merkmale eines Motivs	6
3.1.2 Leistungsmotiv	7
3.1.3 Bindungsmotiv	7
3.1.4 Machtmotiv	8
3.2 Anreize.....	8
3.3 Bedürfnisse	9
3.4 Ziele	11
3.5 Interessen	12
3.6 Selbstkonzept der Begabung	13
4 Definition des Spiels	14
4.1 Grundkategorien des Spiels	16
4.1.1 Wettkampf (Agôn)	16
4.1.2 Chance (Alea).....	16
4.1.3 Verkleidung (Mimicry)	16
4.1.4 Rausch (Ilinx).....	17
4.2 Nutzen des Spiels	17
5 Definition Bildschirmspiel	19
5.1 Definitionen der wichtigsten Genres	20
5.1.1 Adventure	20
5.1.2 Arcade	20
5.1.3 Jump 'n' Run.....	21
5.1.4 Simulation/Management	21
5.1.5 Sportspiel.....	21
5.1.6 Strategie	22
5.1.7 Shooter	22
5.1.8 Rollenspiele	22
5.2 Spielertypen	23

5.2.1	Explorer	23
5.2.2	Killer.....	23
5.2.3	Socializer	24
5.2.4	Achiever.....	24
5.2.5	„Jumper“	25
5.3	Was macht Bildschirmspiele aus?	26
5.3.1	Theoretischer Ansatz	26
5.3.2	Interaktivität	28
6	Motivation für Bildschirmspiele	29
6.1	Prozesse der Spielmotivation	29
6.2	Strukturelle Koppelung.....	31
6.3	Eskapismus.....	32
6.4	Flow	32
6.5	Autonomie, Bezogenheit, Kompetenz	35
7	Motivation des Achievement-/ Trophäensystems.....	36
7.1	Was sind Achievements/Trophäen?	36
7.2	Motivationsansätze	36
7.2.1	Leistungsmotivation	37
7.2.2	Bindungsmotivation.....	41
7.2.3	Machtmotivation.....	42
7.3	Wer spielt auf Trophäen?	44
8	Implikation für das menschliche Verhalten.....	48
8.1	Definition von Verhalten	48
8.2	Kausalität und Finalität.....	49
8.3	Finalität in Bezug auf Bildschirmspiele und Trophäen	50
8.4	Folgen für den Alltag	50
9	Fazit.....	52
	Literaturverzeichnis	XVI
	Anlagen.....	XIX
	Eigenständigkeitserklärung	XXII

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1 - Bedürfnispyramide nach Maslow	XIX
Abbildung 2 - Modell des "Flow"- Zustands	XX
Abbildung 3 - Interest Graph	XXI

1 Geschichte der Videospiele

Der Beginn der Computerspiele ist den meisten Menschen unbekannt. Ein Großteil derer würde wahrscheinlich „PONG“ als erstes Computerspiel beschreiben oder „Space Invaders“. Tatsächlich aber gehen die Anfänge noch weiter zurück. So gilt für viele das „Tennis for two“ von Willy Higinbotham als erstes Videospiel. Der Physiker präparierte 1958 für eine Ausstellung am „Brookhaven National Laboratory“ die zu präsentierenden Oszillographen, um diese für das Publikum interessanter zu machen. Mit zwei Reglern konnten die Besucher so einen leuchtenden Punkt steuern, der über eine vertikale Linie, das Netz, hin und her flog.¹ Das erste Spiel wurde allerdings nicht zum Patent angemeldet und blieb somit viele Jahre unbekannt.

Steve Russels Erfindung des „Space Wars“ ist schon bekannter und wird daher oft als der Ursprung des Genres gesehen. Dieser war Anfang der 1960er Jahre Programmierer am MIT und entwickelte dort mit seinen Kollegen am damals neuesten Computer, dem PDP-1, der die Größe von „zwei Gefriertruhen“² hatte, an „Space Wars“. Hierfür ließen die Hacker anstelle von Zahlen, Raumschiffe auf dem Monitor erscheinen.

Da „Space Wars“ auch nicht zum Patent angemeldet wurde, gilt juristisch gesehen Ralph Baer als der Vater der Videospiele. Der Radarexperte überlegte sich weitere Gebrauchsmöglichkeiten für das damalige Schwarz-Weiß-Fernsehen und programmierte so 1966 einige Ballspiele für den TV. Diese meldete er damals auch zum Patent an. Allerdings erschien die erste Spielekonsole erst 6 Jahre später unter dem Namen „Magnavox Odyssey“.³

Anfang der 1970er Jahre war die Computerspielbranche jedoch noch weit entfernt von der heutigen wirtschaftlichen und kulturellen Bedeutung. Ein entscheidender Schritt in diese Richtung war die erste Spielekonsole, die das Wechseln der Spielmodule ermöglichte: Das Atari Video Computer System (VCS), das 1977 als Nachfolger der Pong-Konsolen auf den Markt kam.⁴ Zunächst wurden noch sämtliche Spiele von Atari selbst entwickelt, produziert und vermarktet. Man merkte jedoch schnell, dass unabhängige Dritthersteller den Markt beleben können.

¹ Vgl. Forster 2009, 10

² Ebd.

³ Vgl. Forster 2009, 11f.

⁴ Vgl. Forster 2009, 25

Bis zum Jahr 1982 blieb die Atari VCS weltweit an der Spitze. Allerdings stieg die Zahl der unabhängigen Spiele Hersteller („third parties“), da diese auch ein Stück vom Kuchen haben wollten. Eine Unmenge an minderwertigen Spielen überflutete den Markt und die Spieler verloren schließlich das Vertrauen in die Konsole und die Spiele. „1984 brach der Atari Markt unter dem Gewicht mehrerer Millionen unverkaufter „Cartridges“ zusammen.“⁵ Viele sahen hier das Spiel E.T. als den Tropfen, der das Fass zum Überlaufen brachte. Zu dieser Zeit nahmen die Einnahmen von Atari bereits stark ab, da sich nun Konkurrenz auf dem Markt breit machte. Die „Collecovision“ und die „Intellivision“ waren der alten Atari Konsole technisch überlegen und boten zusätzlich einen Adapter an, der es möglich machte, die Atari Spiele auf den oben genannten Konsolen zu spielen. Um dem entgegenzuwirken versuchte Atari mit dem Erwerb der Filmlizenz von „E.T.“ von Steven Spielberg ein Spiel zu programmieren, das sich aufgrund der Popularität des Filmes gut verkaufen sollte. Das Spiel wurde in nur wenigen Wochen⁶ entwickelt, sodass es zu Weihnachten auf den Markt gebracht werden konnte. Es wurden fünf Millionen Kopien des Spiels produziert und nur sehr wenige wurden letztendlich gekauft. So entstand das Gerücht, das Atari die annähernd fünf Millionen Exemplare von E.T. in der Wüste New Mexikos vergraben hatte. Bis heute gilt dieses Spiel als das schlechteste Spiel der Welt. Nicht nur aufgrund des Spiels selbst, sondern auch wegen des Umstands, dass dies fast zum Ende der Videospielbranche geführt hätte. Wer weiß wie es heute um diese stehen würde, wären nicht Sega und Nintendo auf dem Markt erschienen. Denn der 1983 in Japan erschienene „Nintendo Famicom“⁷ ist mitverantwortlich für die Entwicklung der Videospiele bis zum heutigen Zeitpunkt. Doch was ist eigentlich die Besonderheit der Computerspiele, dass sie es sogar geschafft haben, aus dem Nichts wieder aufzuerstehen und sich zu einer festen Größe in unserer heutigen Kultur und Wirtschaft zu entwickeln? Zu sehen am Beispiel des neuesten Ablegers aus der „Grand Theft Auto“-Reihe, deren fünfter Teil das teuerste Videospiel aller Zeiten ist. Die Entwicklungs- und Vermarktungskosten lagen bei rund 265 Millionen US Dollar⁸ und stellen damit sogar die meisten Filmproduktionen in den Schatten. Das Spiel verkaufte sich innerhalb von drei Tagen so oft, dass die Einnahmen hier bereits bei einer Milliarde lagen und brach somit alle Rekorde.⁹ Eine solche Entwicklung hätten die oben genannten Pioniere der Branche wohl niemals für möglich gehalten.

⁵ Ebd.

⁶ Vgl. <http://www.snopes.com/business/market/atari.asp>, Zugriff v. 17.12.2013

⁷ Vgl. Forster 2009, 85

⁸ Vgl. Chip, http://www.chip.de/news/GTA-5-Das-teuerste-Videospiel-aller-Zeiten_64444617.html, Zugriff v. 17.12.2013

⁹ Vgl. Bild, <http://www.bild.de/spiele/spiele-news/grand-theft-auto/gta-bricht-6-guinness-buch-weltrekorde-32885474.bild.html>, Zugriff v. 17.12.2013

2 Zielsetzung

Daher soll es die Aufgabe dieser Arbeit sein zu ergründen, was die Menschen an Computerspielen so fasziniert und was sie dazu motiviert, immer weiter zu spielen. Dafür soll zunächst der Begriff Motivation erklärt und ausgeführt werden, da dies die Grundlage schafft, um ein Verständnis für die Besonderheit der Computerspiele zu erhalten.

Im nächsten Schritt werden die Spiele im Allgemeinen erläutert. Diesem folgt eine Definition der Computerspiele, sodass dann die eigentliche Motivation für Bildschirmspiele auf dieser Basis untersucht werden kann. Der nächste Abschnitt führt die Motivation auf eine neue Ebene, den Achievements/Trophäen. Da diese immer populärer werden und mittlerweile schon bei Games auf den mobilen Endgeräten zu finden sind, wird ihre Anziehungskraft näher untersucht.

Hier soll zunächst die Frage geklärt werden, was Achievements/Trophäen sind. Dies wird mit einfachen Erklärungen geschehen, um den Leser in dieses Thema einzuführen. Im nächsten Schritt soll auf der Basis der allgemeinen Motivation ein Transfer vollzogen werden, um die spezielle Motivation hinter diesem System herauszuarbeiten. Da diese neben der Motivation für Bildschirmspiele, die bereits in vielen Studien näher beleuchtet wurde, meiner Meinung nach eine zusätzliche, eigene Motivation besitzt.

Im Anschluss daran werde ich versuchen, die Frage nach dem Spielertyp im Hinblick auf das Achievement-/Trophäensystem zu beantworten. Auf der Grundlage der Spielerdefinition von Richard A. Bartle soll hier kritisch ein präzises Bild des „Trophäenjähgers“¹⁰ gezeichnet werden.

Die Implikation der Bildschirmspiele und insbesondere der Achievements/Trophäen auf das menschliche Verhalten folgt im nächsten Teil dieser Arbeit.

Abschließend gibt das Fazit einen kurzen Überblick darüber, ob die in der Zielsetzung genannten Ziele erfüllt wurden oder nicht.

¹⁰ Trophäenjäger oder auch trophy-hunter ist die Bezeichnung für Spieler, die Trophäen auf der Playstation erspielen.

3 Motivation

Zunächst soll nun der Begriff „Motivation“ erläutert werden, da er die Grundlage dieser Arbeit bildet. Eine eindeutige Definition lässt sich nicht treffen, da die Autoren jeweils ihre eigene Version von Motivation haben. Daher werde ich versuchen, die für diese Arbeit sinnvollste Definition zu finden, die sich auf die Nutzung von Computerspielen übertragen lässt.

Allgemein kann man sagen, dass Motivation „die aktivierende Ausrichtung des momentanen Lebensvollzugs auf einen positiv bewerteten Zustand“¹¹ bezeichnet. Bei näherer Betrachtung kann man jedoch erkennen, dass Motivation keine homogene Einheit ist, sondern sich aus verschiedenen Prozessen zusammensetzt.¹² Diese Prozesse sind:

- Kognitive Prozesse (z.B. Bildung von Erwartungen, Entwurf von Handlungsplänen)
- Affektive Erlebnistönungen des momentanen Zustands (z.B. Hoffnung vs. Furcht)
- Physiologische Prozesse (z.B. Ausschüttung von Neurohormonen)
- Basale Handlungstendenzen (z.B. hin oder weg von einem Objekt/Ereignis)¹³

Hinzu kommt die Unterscheidung zwischen intrinsischer und extrinsischer Motivation. Intrinsisch bedeutet „von innen her, aus eigenem Antrieb“¹⁴, extrinsisch hingegen bildet das Gegenstück hierzu und lässt sich mit „von außen her“¹⁵ beschreiben.

Zusammengefasst ist Motivation „ein Komplex verschiedener Organismus- und Umweltvariablen, deren Funktion in einer allgemeinen Aktivierung und spezifischen Orientierung von Erleben und Verhalten besteht.“¹⁶

¹¹ Rheinberg 2008, 17

¹² Vgl. Rheinberg 2008, 15

¹³ Vgl. Rheinberg in Brandstätter, Otto (Hrsg.) 2009, 668

¹⁴ Duden, <http://www.duden.de/suchen/dudenonline/intrinsisch>, Zugriff v. 18.12.2013

¹⁵ Duden, <http://www.duden.de/suchen/dudenonline/extrinsisch>, Zugriff v. 18.12.2013

¹⁶ Keller 1981, 24

3.1 Motive

Damit es zu einer Handlungsmotivation kommen kann, muss zuvor ein Aktivierungspotenzial vorhanden sein, ein Antrieb, der dies in Bewegung setzen kann. Dieser Antrieb wird als Motiv bezeichnet.

„Ein Motiv wird als Anreiz menschlichen Handelns definiert, als ein positiv bewerteter Zielzustand, den eine Person bestrebt ist zu erreichen.“¹⁷

Ein Motiv ist daher eine mehr oder minder genau zu bestimmende Tendenz, wie sich ein Mensch verhalten wird. Jedes Motiv kann also einer bestimmten Gruppe zugeordnet werden. Die gängigsten Leitmotive, die auch in Bezug auf diese Arbeit eine Rolle spielen, sind das Leistungsmotiv, das Bindungsmotiv und das Machtmotiv.

Das Konstrukt der Motive soll verdeutlichen, wieso Menschen so handeln, wie sie es tun. Warum einige Menschen sich z.B. ehrenamtlich betätigen und andere lieber vor dem Computer sitzen. „Solche Bevorzugungen können im Selbstbild der Person explizit repräsentiert sein oder aber als implizite Steuergrößen ohne bewusste Kenntnis der Person wirken.“¹⁸ Somit kann eine Handlungsmotivation aufgrund von impliziten oder expliziten Motiven entstehen. Die impliziten Motive sind der handelnden Person oft selbst nicht bewusst, während die expliziten als Grund einer Tat akzeptiert werden. Dies soll nun am Beispiel des Leistungsmotivs noch einmal näher erläutert werden:

Implizite Leistungsmotivation: „Das Ziel ist, die eigene Effizienz im Umgang mit Herausforderungen zu steigern und die eigenen Kompetenzen zu steigern.“¹⁹

Explizite Leistungsmotivation: „Das Ziel ist es, das Selbstkonzept hoher eigener Begabung vor sich selbst und vor anderen Personen aufrecht zu erhalten und zu demonstrieren.“²⁰

Diese Einteilung lässt sich für jedes Leitmotiv treffen. Diese beiden Konstrukte sind unabhängig voneinander. Sie können zusammenwirken, was bedeutet, dass die letztlich ausgeführte Handlung sowohl von impliziten als auch von expliziten Motiven begründet ist. Andererseits kann es auch zu Konflikten kommen, sollten diese beiden eine unterschiedliche

¹⁷ Holodynski in Brandstätter, Otto (Hrsg.) 2009, 272

¹⁸ Rheinberg in Brandstätter, Otto (Hrsg.) 2009, 668f.

¹⁹ Langens in Brandstätter, Otto (Hrsg.) 2009, 218

²⁰ Langens in Brandstätter, Otto (Hrsg.) 2009, 220

Handlung fordern. Zusätzlich wird davon ausgegangen, dass die impliziten Motive bereits vor der Entwicklung der Sprache Teil unseres Seins waren, während die expliziten Motive erst nach der Bildung einer gemeinsamen Kommunikationsmöglichkeit hinzukamen.²¹ So ergibt sich, dass Motive wie Hunger, Durst, Schlaf, Angst und Sexualität bereits angeboren sind, während andere Motive auf „gesellschaftlich fundierte Wertschätzungen“²² basieren.

3.1.1 Merkmale eines Motivs

Nun sollen die Merkmale der Motive beschrieben werden, doch zunächst kann man allgemein folgende Kernaussagen zum Motiv treffen:

1. Motive sind positiv bewertete Zielzustände einer Person.
2. Zu einem gegebenen Zeitpunkt sind die Motive einer Person unterschiedlich stark aktiviert.
3. Motive befördern die selektive Wahrnehmung motivspezifischer Zielzustände.
4. Motive sind durch eine motivspezifische Emotion markiert.²³

Dabei spielt es keine Rolle ob eine Handlung aufgrund eines Leistungsmotivs, eines Bindungsmotivs oder eines Machtmotivs ausgeführt wird. Die Eigenschaften der Motive sind universal.

Im Folgenden soll nun auf die drei wichtigsten Motive in der Motivationsforschung eingegangen werden:

1. Leistungsmotiv: Wunsch nach Herausforderung durch anregende, komplexe, schwierige aber lösbare Aufgaben. Das Leistungsmotiv wird von Neugier und Stolz geprägt.
2. Bindungsmotiv: Wunsch nach Zugehörigkeit in einem sozialen Netz, nach Gemeinschaft, Geselligkeit und Geborgenheit. Das Bindungsmotiv wird von der Liebe geprägt.

²¹ Vgl. Scheffer in Brandstätter, Otto (Hrsg.) 2009, 31

²² Langens, Schmalt 2009, 19

²³ Vgl. Holodynski in Brandstätter, Otto (Hrsg.) 2009, 272f.

3. Machtmotiv: Wunsch nach Einfluss auf und Kontrolle über andere, nach Autonomie und Entscheidungsspielraum. Das Machtmotiv wird von Selbstbehauptung und Stärke geprägt.²⁴

Hinzu kommt hier noch jeweils die Unterscheidung zwischen den voneinander unabhängigen impliziten und expliziten Konstrukten.

3.1.2 Leistungsmotiv

Das Leistungsmotiv wird laut Atkinson sehr stark vom Risikowahlmodell geprägt. Der Mensch setzt sich ein Ziel und wägt danach ab, ob er das Ziel erreichen kann oder nicht. Ist die Hoffnung auf Erfolg größer als die Furcht vor Misserfolg, kommt es zu einer Handlung.²⁵ Die Angst davor zu scheitern, entsteht dadurch, dass der Mensch gelernt hat, dass das Scheitern negative Reaktionen zur Folge hat. Diese können sowohl von Anderen in Form von Enttäuschung, Wut etc. oder auch von der Person selbst entstehen. Diese Angst kann sich in zwei Formen ausdrücken:

1. Aktive Misserfolgsschreck: Die Person versucht, durch Anstrengung erfolgreich zu sein und somit das Scheitern zu verhindern
2. Passive Misserfolgsschreck: Die Person geht sämtlichen Leistungssituationen aus dem Weg, um somit das Scheitern zu verhindern. Hier spielt oft ein gewisser Grad an Hoffnungslosigkeit eine Rolle.²⁶

Eine Herausforderung wird in aller Regel eher dann angegangen, wenn ein mittlerer Schwierigkeitsgrad vorliegt, da hier angenommen wird, dass die Aufgabe zu meistern ist. Die Furcht vor Misserfolg ist hier von vornherein nicht so groß wie bei einem sehr hohen Schwierigkeitsgrad.

3.1.3 Bindungsmotiv

Das Bindungsmotiv beschreibt das Verlangen der Menschen, mit Ihnen unbekannten Individuen in Kontakt zu treten und sich mit ihnen zu unterhalten oder auf andere Weise sozial zu

²⁴ Vgl. Scheffer in Brandstätter, Otto (Hrsg.) 2009, 31

²⁵ Vgl. Langens in Brandstätter, Otto (Hrsg.) 2009, 217

²⁶ Vgl. Langens in Brandstätter, Otto (Hrsg.) 2009, 222

interagieren. Dabei ist es den meisten wichtig, dass alle Beteiligten die Interaktion in gleicher Art und Weise als stimulierend empfinden. Dies geschieht besonders dann, wenn sich eine Person im Umfeld ihr unbekannter Menschen befindet.²⁷

Nun sind hier auch nicht alle Menschen gleich. Viele Menschen fürchten sich sogar davor, mit fremden Personen in Kontakt zu treten und meiden die Gegenwart dieser. Somit muss auch hier das Bindungsmotiv in zwei „antagonistisch einander regulierende Motivkomponenten“²⁸ eingeteilt werden. Diese sind zum Einen die Hoffnung auf Anschluss und zum Anderen die Furcht vor Zurückweisung. Bei einer Person, die soziale Interaktion scheut, überwiegt die Furcht vor Zurückweisung gegenüber der Hoffnung auf Anschluss.

3.1.4 Machtmotiv

Das Machtmotiv entsteht aus einer zuvor existierenden Situation, in der ein Mensch Macht ausüben konnte. Hierbei kommt es dazu, dass man sich stark und Anderen überlegen fühlt. Diesen Umstand möchte man wieder erreichen. Die Ausübung von Macht hat das Ziel „das Verhalten und Erleben Anderer zu kontrollieren – das Verhalten anderer Individuen wird gegen deren Widerstand verändert.“²⁹

Dieses Motiv wird im Laufe der Arbeit in Bezug auf Computerspiele noch näher erläutert, da es hier eine wichtige Rolle spielt.

3.2 Anreize

Damit ein Motiv zu einem gewissen Verhalten führen kann, muss es zuvor einen Anreiz dafür geben. „Die Wirksamkeit solcher Anreize erfolgt unwillkürlich und signalisiert dem Organismus, dass geeignete Bedingungen zum Ablauf zielgerichteter Handlungen vorliegen.“³⁰ Somit verlaufen ein Motiv und dessen Anreize komplementär zueinander. Das Zusammenspiel zwischen Motiv und Anreiz nennt man Motivanregung. Diese beiden Komponenten sind abhängig von einander. So kann ein Motiv nur dann „verhaltenswirksam“³¹ werden, wenn es

²⁷ Vgl. Sokolowski in Brandstätter, Otto (Hrsg.) 2009, 232

²⁸ Ebd.

²⁹ Schmalt in Brandstätter, Otto (Hrsg.) 2009, 225

³⁰ Langens, Schmalt 2009, 20

³¹ Langens, Schmalt 2009, 22

durch den entsprechenden Anreiz aktiviert wird. Ebenso kann ein Anreiz nur dann in Verhalten umgesetzt werden, wenn ein entsprechendes Motiv vorhanden ist.

Man unterscheidet hier zwischen „natürlichen“ und „sozialen“ Anreizen. Bei den „natürlichen“ Anreizen überwiegen die biologischen Faktoren. So ist z.B. der Geruch mitentscheidend für den Fortpflanzungstrieb. Bei den „sozialen“ Anreizen spielt das Gelernte eines Individuums, ebenso die kulturellen, sozialen und gegenwärtigen Umstände eine Rolle. So greift eine Person automatisch zum Mobiltelefon, wenn sie einen Anruf tätigen möchte.³²

3.3 Bedürfnisse

Laut Maslow sind Bedürfnisse Defizit-Motivationen. Sobald ein solches Defizit auftritt, versucht man dieses bewusst und je nach Mangelerscheinung auch unterbewusst auszugleichen. Hierbei unterscheidet man zwischen primären Bedürfnissen, die den Erhalt der wichtigen Vitalfunktionen zum Auftrag haben, wie etwa Hunger oder Schlaf. Die sekundären Bedürfnisse werden im Laufe eines Lebens erworben. Diese beziehen sich auf soziale Bedürfnisse oder die Selbstverwirklichung eines Einzelnen.

Wenn ein Bedürfnis längere Zeit nicht befriedigt wird, kann es zum Problem werden und alle anderen Bedürfnisse überragen. So kann Hunger bei nicht Befriedigung das Zentrum allen Handelns werden, da der Organismus mit allen Mitteln versucht zu überleben. Sobald aber Nahrung zu sich genommen wird, rückt das Bedürfnis Hunger komplett in den Hintergrund und man wird sich anderer bewusst, denn „a want that is satisfied is no longer a want“³³.

Nun sollen kurz die einzelnen Ebenen der Bedürfnispyramide nach Maslow erläutert werden. Eine Abbildung dazu befindet sich im Anhang. (Abbildung 1)

Ganz unten befinden sich die Grundbedürfnisse (physiological needs). Diese sind Hunger, Durst, Schlaf etc.

Eine Ebene darüber befindet sich das Sicherheitsbedürfnis (safety needs). Früher war dieses Bedürfnis, zumindest aus Sicht unserer westlichen Kultur, noch von größerer Bedeutung, da

³² Vgl. Langens, Schmalt 2009, 20

³³ Maslow 1943, 6

man hier noch wilden Tieren und den Elementen ausgesetzt war. Heutzutage können wir das Sicherheitsbedürfnis in Versicherungen, der Religion, einem Sparkonto etc. wiederfinden.³⁴

Die dritte Ebene bilden die sozialen Bedürfnisse (social needs). Diese drücken sich in der Suche nach Freunden, Liebe und sozialer Zugehörigkeit aus.³⁵

Alle bisher genannten Teile der Pyramide sind die sogenannten „Defizit-Bedürfnisse“. Diese bezeichnet Maslow als „Mangelzustände“³⁶, die bis zu einem gewissen Teil befriedigt werden müssen. Sie verlieren auch, wie bereits beschrieben, bei erfolgreicher Befriedigung an motivationaler Kraft. Erst wenn dies erfolgt ist, können die beiden obersten Ebenen, die „Wachstumsbedürfnisse“ in Erscheinung treten. Diese werden als unstillbare Bedürfnisse bezeichnet, da sie ständige Bestätigung und Verbesserung benötigen.

Die vierte Ebene sind somit die Ich-Bedürfnisse (esteem-needs). Dies ist das Bedürfnis nach Anerkennung anderer und von sich selbst. Dies stärkt das Selbstbewusstsein, da das Individuum Aufmerksamkeit von außen und ein Gefühl von Stärke, Unabhängigkeit, Erfolg etc. von innen erfährt.³⁷

Die abschließende Ebene bildet die Selbstverwirklichung (self actualization), die von Person zu Person unterschiedlich ist. Der Eine drückt sich in Kunst aus, während der Andere versucht ein guter Sportler zu sein.

Nun weist Maslow noch daraufhin, dass es unwahrscheinlich ist, dass die Bedürfnisse direkt aufeinander aufbauen und somit ein Bedürfnis zu 100% befriedigt sein muss, damit die nächste Ebene erreicht werden kann. Maslow führt hierfür mehrere Beispiele an:

1. Für manche Menschen ist das Selbstbewusstsein wichtiger als Liebe. Sie benutzen die Liebe nur, um ihr eigenes Selbstbewusstsein zu steigern.
2. Für Künstler ist die Kunst wichtiger als alles andere³⁸

Diese Fälle zeigen bereits, dass die Pyramide nicht universell für alle Menschen gleich angewendet werden kann, aber sie gibt einen guten Überblick darüber, welche Bedürfnisse

³⁴ Vgl. Maslow 1943, 9

³⁵ Ebd.

³⁶ Vgl. Maslow 1943, 14

³⁷ Vgl. Maslow 1943, 10

³⁸ Vgl. Maslow 1943, 14

allgemein befriedigt werden müssen und er stellt damit eine Rangliste dieser auf, die wie er selbst sagt, nur schematisch anzuwenden sei.

Im Zusammenhang mit Computerspielen wird oft auch eine andere Darstellung der grundlegenden psychologischen Bedürfnisse vorgenommen, die drei Bedürfniskategorien unterscheidet:

1. Menschen versuchen sich mit anderen aus ihrem sozialen Milieu verbunden zu fühlen (soziale Eingebundenheit),
2. in diesem Milieu effektiv und wirkungsvoll zu agieren (Kompetenz)
3. und sich dabei persönlich autonom und initiativ zu erfahren (Autonomie).³⁹

Der Punkt Autonomie wird oft auch als „Macht“ bezeichnet, worauf in Bezug auf die Motivation für Computerspiele aber noch näher eingegangen wird.

Nun gilt es noch den Begriff des Problems auszuführen. Ein Problem ist ein wahrgenommenes Bedürfnis in Abhängigkeit von „intra- und extraindividuellen Charakteristika und der umgebenden Gesellschaft- und Medienstruktur“⁴⁰. Der Unterschied zwischen Problem und Bedürfnis ist, dass Bedürfnisse allgemein sind, während Probleme individuelle Erscheinungen sind und von Mensch zu Mensch unterschiedlich sein können.

Sobald ein Problem erkannt und eine Lösung dafür gesucht wird, entsteht daraus ein Motiv. Somit kann man festhalten, dass Probleme und die daraus resultierenden Motive bewusster wahrgenommen werden als das grundlegende Bedürfnis.

3.4 Ziele

Ein weiterer Aspekt motivierten Verhaltens ist die Erklärung zielgerichteten Verhaltens. Hierbei treten folgende Fragen auf:

- Welche Ziele wählt eine Person (Ausrichtung)? Hierbei spielen sowohl implizite als auch explizite Motive eine Rolle.

³⁹ Vgl. Baumann in Brandstätter, Otto (Hrsg.) 2009, 142

⁴⁰ Scherer 1997, 45

- Wie viel Konzentration und Ausdauer ist ein Mensch bereit aufzubringen, um diese Ziele zu erreichen (Intensität)?
- Wie lange kann ein Mensch diese Konzentration und Ausdauer aufrecht erhalten, um seine Ziele zu verfolgen (Persistenz)?

Da viele Ziele mehr als nur einen Handlungsschritt benötigen, muss man bei der Persistenz noch weiter differenzieren. Zunächst ist das Handeln über einen längeren Zeitraum nötig. Dafür müssen zwischen den einzelnen Handlungsschritten Pausen eingelegt werden. Die Fähigkeit nach einer solchen Pause seine Tätigkeit erneut aufzunehmen, ist ein weiterer Teil der Persistenz, ebenso wie der Aspekt, bei Misserfolgen und Ablenkungen nicht aufzugeben, sondern weiter durchzuhalten, bis man sein Ziel erreicht hat.⁴¹

3.5 Interessen

Interessen bestimmen unseren Alltag und sind von Person zu Person unterschiedlich. Menschen haben unterschiedliche Hobbys und Arten der Freizeitgestaltung, daher „wurde den Interessen einer Person eine zentrale Rolle für die Beschreibung und Erklärung motivierten Verhalten [...] eingeräumt“⁴²

Ein Großteil aller Interessentheorien bezieht sich auf die „Person-Gegenstands-Konzeption“. Diese besagt, dass der Mensch eine besondere Beziehung zu einem Gegenstand aufbaut, sei es der Pinsel bei einem Künstler oder der Computer bei einem Spieler. Zusätzlich dazu eignet er sich besonderes gegenstandsspezifisches Wissen an, um seinen Umgang mit dem Gegenstand seiner Wahl zu verbessern und zu verinnerlichen. Dies geschieht freiwillig, den Vorgang des selbstständigen Lernens und Verbesserns bezeichnet man als „epistemische Tendenz“⁴³. Eine weitere Besonderheit der Interessen ist die vorübergehende oder sogar dauerhafte Identifikation mit seinen Interessen. Der Mensch definiert sich durch seine Interessen.

⁴¹ Vgl. Brandstätter in Brandstätter, Otto (Hrsg.) 2009, 79

⁴² Krapp in Brandstätter, Otto (Hrsg.) 2009, 52

⁴³ Krapp in Brandstätter, Otto (Hrsg.) 2009, 55

3.6 Selbstkonzept der Begabung

Ein weiterer Aspekt, der uns Menschen zum Handeln motiviert, ist das sogenannte „Selbstkonzept der Begabung“. Da Begabung nur ein hypothetisches Konstrukt ist, muss jeder Einzelne auf verschiedenen Wegen versuchen, das Ausmaß der eigenen Fähigkeiten zu ermitteln, um ein möglichst genaues Selbstbild zu erhalten. Dafür müssen eigene Leistungen mit Vergleichsgrößen in Relation gesetzt werden, um abwägen zu können, wie weit das eigene Arsenal an Fertigkeiten ausgebaut ist. Hierzu stehen unterschiedliche Vergleichsmaßstäbe zur Verfügung:

- Sozialer Vergleichsmaßstab: Die eigene Leistung wird mit der Leistung anderer in Relation gesetzt.
- Individuell-temporaler Vergleichsmaßstab: Die eigene Leistung zu einem bestimmten Zeitpunkt wird mit den eigenen Leistungen zu einem früheren Zeitpunkt in diesem Gebiet verglichen.
- Kriterialer Vergleichsmaßstab: Die eigene Leistung wird mit einem sachlichen Kriterium verglichen.
- Individuell-dimensionaler Vergleichsmaßstab: Die eigene Leistung in einem bestimmten Bereich wird mit eigenen Leistungen aus anderen Bereichen verglichen.
- Einfluss durch Dritte: Die eigene Leistung wird z.B. durch Lob oder Tadel Dritter verändert.⁴⁴

⁴⁴ Vgl. Dickhäuser in Brandstätter, Otto (Hrsg.) 2009, 59f.

4 Definition des Spiels

Bevor sich diese Arbeit mit den Computerspielen befasst, muss zunächst noch geklärt werden, welche Besonderheiten das Spiel an sich aufweist. Hier werden die Namen Huizinga und Caillois oft auftreten, da diese mit ihren Ausführungen, ein mehr oder minder genaues Bild des Konstrukts Spiel entworfen haben. Es soll eine Synthese der beiden Spieltheorien entstehen, um somit die Basis für den weiteren Verlauf zu schaffen. Auch wenn die Ausführungen der beiden schon etliche Jahre existieren, so werden sie auch in der aktuellen Literatur noch zitiert und herangezogen, da sie bis heute Bestand haben.

Das Spiel ist eine freiwillige Handlung, die zum reinen Vergnügen ausgeführt wird. Dazu ist es eine „abgetrennte und sorgfältig von dem übrigen Dasein isolierte Beschäftigung und findet im allgemeinen und zeitlich genau festgelegten Grenzen statt“⁴⁵. Dies kann man gut am Beispiel Fußball festhalten. Das Spiel findet in einem Fußballstadion statt, der allgemeinen Grenze, und die Spielzeit beträgt 90 Minuten, der zeitlichen Grenze. Diese geschaffene Domäne des Spiels bezeichnet Caillois als „reinen Raum“⁴⁶, da hier nur die Gesetze des Spiels gelten. Eben diese bilden schon die nächste Besonderheit des Spiels. Es werden allgemein gültige Gesetze aufgestellt, die für jedermann gelten und die befolgt werden müssen. Diese können sogar die Regeln des gewöhnlichen Lebens für den vorher bestimmten Zeitraum ersetzen. Wichtig hierfür ist, dass alle Beteiligten wissen müssen, dass es sich um ein Spiel handelt, damit ein Umschalten auf den Alltag wieder möglich ist. Für Huizinga hingegen macht genau dieses Bewusstsein des „Anderssein“ des eigentlichen Lebens, die Spannung und die Freude aus.⁴⁷ Nach Ablauf der Zeit kehren alle wieder in ihre alten Muster zurück.

Caillois fasst seine Spieldefinition wie folgt zusammen:

Das Spiel ist

- eine freiwillige Tätigkeit, zu der niemand gezwungen werden kann, ohne dass die Lust am Spiel verloren ginge.
- eine zeitlich und räumliche vom Alltag separierte Handlung, bei der die Grenzen vorher festgelegt werden.

⁴⁵ Caillois 1958, 13

⁴⁶ Ebd.

⁴⁷ Vgl. Huizinga 1956, 34

- eine Betätigung, bei der der Ausgang zu Beginn noch nicht feststeht, da sämtliche Spielteilnehmer in der Regel dieselbe Ausgangsposition besitzen.
- eine unproduktive Tätigkeit, bei der kein Produkt erschaffen oder Geld verdient wird. Beim Glücksspiel kann man zwar Geld gewinnen, aber da sich dieser aus den Verlusten Anderer zusammensetzt, bezeichnet Caillois dies nicht als Gewinn, sondern als eine „Verschiebung des Eigentums“.⁴⁸
- eine festgelegten Regeln unterworfenen Betätigung, die die üblichen Gesetze für eine gewisse Zeit aufheben und durch neue ersetzt.
- eine fiktive Tätigkeit, „die von einem spezifischen Bewußtsein einer zweiten Wirklichkeit [...] begleitet wird.“⁴⁹

Zusammengefasst sind die Charakteristika des Spiels also Freiwilligkeit, Geschlossenheit, Regelung, Zweckfreiheit, Spannung und Ungewissheit.⁵⁰

Eine weitere Möglichkeit, das Spiel zu beschreiben, bietet Heckhausen mittels eines sogenannten „Aktivierungszirkels“. Dieser zeichne sich dadurch aus, dass „eine psychische Spannung von gewissem Grade [...], die nach mehr oder weniger kurzer Frist, und zwar möglichst plötzlich, abfällt, sich wieder auflädt, abfällt [...] und dies in ständiger Wiederholungsfolge.“⁵¹

Der Aktivierungszirkel weist weitere Eigenschaften auf. Zum einen pendelt das Affektleben stets um einen mittleren Spannungsgrad herum, der sich zwischen überwältigendem Effekt auf der einen und Langeweile auf der anderen Seite befindet. Zum anderen wirkt der Spannungsabfall erleichternd und entspannend. Eben dieser Aktivierungszirkel ist es, der das Spiel von anderen zweckfreien Tätigkeiten unterscheidet.⁵²

⁴⁸ Caillois 1958, 16

⁴⁹ Caillois 1958, 16

⁵⁰ Vgl. Schlütz 2002, 23f.

⁵¹ Heckhausen 1974, 86

⁵² Vgl. Schlütz 2002, 27f.

4.1 Grundkategorien des Spiels

Die folgenden vier Grundkategorien des Spiels von Caillois umfassen sämtliche Spieltypen sehr detailliert und sollen im Folgenden präsentiert werden.

4.1.1 Wettkampf (Agôn)

Viele der uns bekannten Spiele bieten einen Wettkampf in irgendeiner Form. Dies ist besonders der Fall bei Sportarten. Es wird stets bei Spielbeginn eine Gleichheit der Kontrahenten geschaffen, sodass der Gewinner lediglich durch seine eigene höhere und bessere Leistung bestimmt werden kann⁵³. So beginnt jedes Fußballspiel beim Stand von 0:0.

4.1.2 Chance (Alea)

Diese Kategorie bezieht sich insbesondere auf die Glücksspiele, also sämtliche Spiele deren Ausgang nicht durch das Besiegen des Gegners durch eigens erbrachte Leistungen erfolgt, sondern durch Glück.⁵⁴

So unterschiedlich Agôn und Alea auf den ersten Blick auch sein mögen, haben sie jedoch eine große Gemeinsamkeit. Beide unterwerfen den Spieler einer künstlichen Gleichheit. Sei es die Chancengleichheit zu Beginn eines Wettkampfes oder die Unbeeinflussbarkeit des Schicksals beim Glücksspiel. Das Spiel schafft eine Gleichheit, die in der Realität selten oder gar nicht zu finden ist, aufgrund der individuellen Fähigkeiten und sozialen Hintergründe. Das Spiel versucht also die Ungleichheit des realen Lebens „durch perfekte Situationen zu ersetzen“⁵⁵, sodass ein klarer Sieger bestimmt werden kann.

4.1.3 Verkleidung (Mimicry)

Für jedes Spiel ist es von Nöten eine gewisse Zeit lang ein „fiktives Universum“⁵⁶ zu erstellen. Bei Mimicry besteht der Spielzweck nicht darin, den Gegner aufgrund eigener Leistun-

⁵³ Vgl. Caillois 1958, 21

⁵⁴ Vgl. Caillois 1958, 24

⁵⁵ Caillois 1958, 27

⁵⁶ Caillois 1958, 28

gen oder durch Glück zu bezwingen, wie bei Agôn und Alea, sondern durch die Verkleidung ein Teil des „fiktiven Universums“ zu werden.

So zum Beispiel zu finden bei Kindern, die sich verkleiden, um in ihrer eigenen Welt imaginäre Rollen zu übernehmen.

4.1.4 Rausch (Ilinx)

Die letzte Kategorie der Spiele nach Caillois umfasst die Spiele, die den Rausch als Selbstzweck beinhalten. „Es geht hier stets darum, sich in einen tranceartigen Betäubungszustand zu versetzen“⁵⁷, sodass die Wirklichkeit für einige wenige Momente ausgeblendet werden kann.

Dies ist der Grund dafür, dass die Menschen in Freizeitparks mit der Achterbahn fahren, da sie hier eine angenehme Panik erleben können, die genau dieses „Abschalten“ vom Alltag ermöglicht.

4.2 Nutzen des Spiels

Sowohl Caillois als auch Huizinga präsentieren in ihren Ausführungen den Begriff der Zweckfreiheit des Spiels. Dieser ist sogar ausschlaggebend dafür, dass ein Spiel überhaupt zustande kommt und gespielt wird. Diese Zweckfreiheit wird als autotelischer Moment bezeichnet. Eine Handlung ist nur dann autotelisch wenn sie intrinsisch motiviert ist. Durch extrinsische, also äußere Motivation zerfällt dieser Moment. Durch die subjektive Zweckfreiheit entsteht Lust, die das Spiel „spielenswert“ macht.⁵⁸

Nun muss man beachten, dass der Nutzen zwar durch Zweckfreiheit bestimmt wird, dieser autotelische Moment allerdings nur subjektiv wahrgenommen wird. Objektiv gesehen ist das Spiel alles andere als zweckfrei. Allerdings ist umstritten welchen Nutzen das Spiel genau verfolgt. Es werden nun einige Thesen aufgeführt.

Huizinga stellte als Erster die These auf, dass Spiele nicht aus der Kultur heraus entstehen, sondern dass diese kulturbildend sein können. Das bedeutet, dass insbesondere Kinder die Kultur im Vorhinein bereits austesten, indem sie spielen. Unser Gemeinschaftsleben, wird

⁵⁷ Caillois 1958, 32

⁵⁸ Vgl. Schlütz 2002, 25

den Kindern durch Spiele vermittelt. „In diesen Spielen bringt die Gemeinschaft ihre Deutung des Lebens und der Welt zum Ausdruck.“⁵⁹ Für ihn war als das Spiel entscheidend für die Kinder, damit sie im Erwachsenenalter die zuvor gelernte Kultur „anwenden“ können.

Während Huizinga das Spiel als kulturbildend versteht, sehen Andere das Spiel als ein Instrument, um sich lebenswichtige Fähigkeiten anzueignen. Es werden bestimmte Handlungsstrategien eingeübt, die in kommenden Situationen des Alltags angewandt werden können. Die Spiele scheinen zwar realitätsfern zu sein, allerdings kann man hier stets einen Bezug zur Lebensthematik finden. Diesen Bezug bezeichnet man als „strukturelle Koppelung“. Das bedeutet, es werden spezielle Verbindungen geschaffen, in denen sich der Mensch wiederfindet. Es ist eine Anpassung des Menschen an seine Umwelt.⁶⁰ Der Begriff der „strukturellen Koppelung“ wird im Laufe dieser Arbeit im Hinblick auf Computerspiele noch näher erläutert werden.

Der Nutzen des Spiels liegt bei den psychoanalytischen Theorien vor allem darin, dass dieses für die Bewältigung der Vergangenheit genutzt wird. Somit ist das Spiel ein Mittel der Lebensbewältigung, da es Realitätsflucht, Annäherung der Realität an das Selbstverständnis einer Person und die Auslebung unterdrückter Impulse ermöglicht. Durch diese Erklärung kann man auch erkennen, wieso Macht und Kontrolle eine scheinbar so wichtige Rolle beim Spielen, besonders bei den Computerspielen, einnehmen. In der Scheinrealität des Spiels kann Macht und Kontrolle ohne die Gefahren, die die Wirklichkeit offenbart, ausgelebt werden.⁶¹ Das Charakteristikum des Spiels impliziert, dass Handlungen innerhalb dieses keinerlei Auswirkungen auf das reale Leben haben.

⁵⁹ Huizinga 1956, 51

⁶⁰ Vgl. Schlütz 2002, 25f.

⁶¹ Vgl. Schlütz 2002, 25f.

5 Definition Bildschirmspiel

Nachdem nun das „Spiel“ im Allgemeinen näher beschrieben wurde und sowohl die Definition als auch der Nutzen geklärt wurden, soll im Folgenden darauf eingegangen werden, welche weiteren Besonderheiten das Spiel am Bildschirm aufweist. Da in diesem Zusammenhang oft die Begriffe Videospiel, Computerspiel etc. auftreten, soll zunächst eine für diese Arbeit einheitliche Beschreibung erfolgen. Nach einer kurzen Auflistung der wichtigsten Genres, wird auf den Nutzen medienvermittelter Spiele eingegangen.

Das auffälligste Erkennungsmerkmal dieser Art zu spielen, ist der Bildschirm, an dem das Geschehen verfolgt werden kann, was uns bereits durch Film und Fernsehen bekannt ist. Wir deuten die Zeichen auf dem Bildschirm richtig und interpretieren sie als Bilder, Geräusche und Melodien. Die Besonderheit von Bildschirmspielen ist die Interaktivität. Der Spieler kann über ein Eingabegerät Einfluss auf das Geschehen nehmen.⁶² Je nach Art der Bildschirmspiele kann dies ein Controller, die Maus und Tastatur, oder auch nur ein Finger bei den Spielen auf Smartphone und Tablet sein. Die Auswirkung der Steuerung wird für den Spieler in der Regel sofort sichtbar. Nun hört man in diesem Zusammenhang oft die Begriffe Computerspiel, Videospiel und Bildschirmspiel. Um Verwirrungen zu vermeiden, wird nun eine Unterscheidung von Geräte-Seite nach Fritz vorgenommen.

1. Computerspiele: Die Hardware ist ein Computer oder Laptop. Die Spiele müssen gekauft oder heruntergeladen und dann auf dem PC installiert werden. Die Besonderheit des PC ist, dass dieser ursprünglich nicht zum Spielen genutzt werden sollte. Mittlerweile gibt es aber Computer, die auf das Spielen ausgerichtet sind. Eine neuartige Art am Computer zu spielen bieten sogenannte Browsergames. Diese sind ohne einen vorherigen Kauf der Software direkt am PC über das Internet zu spielen. Diese können gratis gespielt werden, bieten jedoch in der Regel spezielle Gegenstände an, die mit realem Geld bezahlt werden müssen.
2. Videospiele: Dieser Computertyp ist hauptsächlich zum Spielen vorgesehen. Die neueste Konsolengeneration um Xbox One und Playstation 4 verschmilzt jedoch auch immer mehr mit anderen Multimedia Angeboten, da hier auf das Internet zugegriffen, Musik gehört und sogar Filme angesehen werden können. Das Hauptaugenmerk liegt allerdings auf den Spielen, die gekauft oder heruntergeladen werden können und dann zuhause stationär am Fernseher gespielt werden.

⁶² Vgl. Fritz 1995, 19

3. Tragbare Videospiele: Diese sind den zuvor genannten technisch unterlegen, können dafür allerdings überall mit hingenommen werden, da hier Controller, Bildschirm, Stromversorgung und Prozessor bereits zur Verfügung gestellt werden.⁶³ Der klassische Game-Boy gehört hier ebenso dazu, wie die neuesten Vertreter Nintendo 3DS und die Playstation Vita. Ebenfalls muss man hier die neuartigen mobilen Spiele hinzunehmen, die auf Smartphones und Tablets gespielt werden.

Der Begriff Bildschirmspiel fasst somit alle drei eben genannten Kategorien zusammen und soll in dieser Arbeit verwendet werden, um sämtliche Spiele abzudecken.

5.1 Definitionen der wichtigsten Genres

Im Laufe der Zeit entwickelten sich die unterschiedlichsten Genres von Bildschirmspielen. Diese werden im Folgenden näher dargelegt. Da es eine fast unzählbare Anzahl von Genres gibt, wird nur eine allgemeine Einteilung vorgenommen.

5.1.1 Adventure

Unterschieden wird hier zwischen dem klassischen Adventure und dem Action-Adventure. „Klassische Adventures sind die Romane unter den Computerspielen.“⁶⁴ Diese sind im Normalfall gewaltfrei. Im Mittelpunkt stehen die erzählte Geschichte und das Lösen von Rätseln ohne Zeitdruck und Stress.

Eine neuere Variante ist das Action-Adventure. Wie der Name bereits vermuten lässt, werden hier die bekannten Werte des klassischen Adventures mit einer actionreichen Geschichte und Spielweise verknüpft.

5.1.2 Arcade

Dieses Genre ist eines der ältesten und ist in den Spielhallen entstanden.⁶⁵ Das Ziel ist es einen Höchstpunktzahl, einen sogenannten Highscore zu erreichen. Dieser wird gespeichert,

⁶³ Vgl. Fritz 1995, 20

⁶⁴ USK, <http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/>, Zugriff v. 19.11.2013

⁶⁵ USK, <http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/>, Zugriff v. 19.11.2013

sodass der Spieler selbst oder auch andere versuchen können, diese Punktzahl zu übertreffen.

5.1.3 Jump 'n' Run

Das Jump 'n' Run war besonders zur Zeit der 2D-Spiele beliebt. Die Spielfigur muss hier durch die einzelnen Levels geführt werden. Wie der Genres Name bereits sagt, wird dies durch Springen und Rennen bewerkstelligt. Ein Beispiel, das jeder kennt, sind die Mario Bros. Spiele. Heutzutage finden sich die Spiele in einer 3D-Umgebung wieder.

5.1.4 Simulation/Management

Bei der Simulation werden „komplexe Zusammenhänge virtuell“⁶⁶ nachgestellt. Diese sind sehr breit gefächert. Es können Fahrzeug-, militärische- aber auch soziale Simulationen sein. Dabei unterscheidet sich jeweils das entsprechende Spielziel. Eine Fahrzeugsimulation soll dem Spieler das Gefühl geben, im entsprechenden Gerät zu sitzen und dieses zu bedienen. Die militärische unterscheidet sich nur geringfügig hiervon. Das Szenario findet während eines Krieges statt.

Bei der sozialen Simulation soll der Spieler mit den NPC's⁶⁷ interagieren. Die Welt muss hierbei in sich geschlossen sein.

Beim Management handelt es sich ebenfalls um eine Simulation, allerdings ist hier das Ziel alleine finanzieller Natur.

5.1.5 Sportspiel

Beim Sportspiel wird versucht, ein möglichst reales Erlebnis zu bieten. Dabei werden bekannte Athleten, Kommentatoren, Mannschaften etc. der unterschiedlichen Sportarten verwendet. Desweiteren steht hier oft auch der kompetitive Mehrspieleraspekt im Vordergrund.

⁶⁶ Vgl. ebd.

⁶⁷ Non Player Characters (NPC) sind Charaktere eines Spiels, die nicht von einem Spieler gesteuert werden.

5.1.6 Strategie

Die Spiele dieser Kategorie werden zumeist aus der Vogelperspektive gesteuert. Das Ziel besteht darin, seine Ressourcen und Einheiten strategisch einzusetzen, um das Spiel zu gewinnen und damit das Überleben des eigenen Reiches zu sichern.

5.1.7 Shooter

Das Ziel eines Shooters ist es, die eigene Figur unter Zuhilfenahme eines Arsenal unterschiedlichster Waffen am Leben zu erhalten.. Diese Spiele sind in der Regel sehr linear⁶⁸ und einfach zu verstehen. Unterschieden werden die Ego-Shooter, die in der Ich-Perspektive gespielt werden, und die Third-Person-Shooter, bei denen der Spieler der Hauptfigur über die Schulter sieht.

Die sogenannten Online-Shooter können beide zuvor genannten Blickwinkel verwenden, der wichtigste Unterschied bleibt, dass der Spieler nicht gegen „computergesteuerte Gegnerfiguren“⁶⁹ antritt, sondern gegen menschliche Mitspieler. Dies bietet die Möglichkeit der Kommunikation, die das Spielerlebnis noch realer erscheinen lässt.

5.1.8 Rollenspiele

Bei diesem Genre schlüpft der Spieler in die Rolle des Hauptcharakters. Durch das Erfüllen von Quests (Aufgaben) steigt er in seinem Level und wird dadurch stärker. Oft wird dieses System mit besonderen Fähigkeiten, z.B. Magie verbunden. „Der Held kann verschiedene Klassen erreichen; kann zum Beispiel Ritter, Magier oder Elfe sein.“⁷⁰ Die Spielzeit ist hier oft sehr hoch.

Eine besondere Form, die vor allem in den letzten Jahren enorm an Beliebtheit gewonnen hat, sind die MMORPG's⁷¹, die besonders durch ihren Vertreter „World of Warcraft“ bekannt wurden.

⁶⁸ Vgl. USK, <http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/>, Zugriff v. 19.11.2013

⁶⁹ USK, <http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/untergenres-von-shooter/>, Zugriff v. 19.11.2013

⁷⁰ USK, <http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/>, Zugriff v. 18.12.2013

⁷¹ Massive Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPG) sind Rollenspiele bei denen eine große Anzahl an Spielern gleichzeitig auf einem Online-Server miteinander interagieren können.

5.2 Spielertypen

Nachdem die unterschiedlichen Arten von Bildschirmspielen aufgezählt wurden, folgt nun eine Beschreibung der Spieler. Hierzu wird die Theorie von Richard A. Bartle angeführt, der bei der Untersuchung von Online Spiele-Welten vier Spielertypen anführte, die hier anzutreffen waren. Dies sind die Explorer, die Killer, die Socializer und die Achiever.⁷² Die Untersuchung war auf Online Welten beschränkt, allerdings sind diese auch bei anderen Bildschirmspielen relevant. Um diesen Transfer vollständig bewerkstelligen zu können, benötigt diese Theorie meiner Meinung nach aber eine zusätzliche Gruppe, die ich „Jumper“ genannte habe.

5.2.1 Explorer

Der Explorer ist wie der Name schon sagt ein Erkunder. Er möchte jeden Winkel der Spielwelt entdecken. Er geht oft abseits der vom Spiel vorgegebenen Wege, um Dinge zu sehen, die vor ihm noch keiner gesehen hat. Auch die Suche nach Bugs, also Softwarefehlern, gehört hierzu, ebenso wie das Experimentieren mit der Physik des Spiels. Die Möglichkeit, mit anderen Spielern zu sprechen, wird nur dann genutzt, wenn der Explorer auf der Suche nach neuen Ideen ist, die er ausprobieren möchte.⁷³

Die Grafik (Abbildung 3 Interest-Graph, siehe Anlagen) zeigt, dass die verschiedenen Spielertypen unterschiedlich in der Spielwelt agieren bzw. interagieren.

Die Explorer möchten vom Spiel überrascht werden und interagieren daher stark mit der Welt. Andere Spieler sind nicht wirklich wichtig, außer sie sind nötig um neue Gebiete etc. zu erreichen.

5.2.2 Killer

Der Killer ist mit einer kurzen Hintergrundgeschichte des Spiels zufrieden. Sein Hauptaugenmerk liegt darauf, andere Spieler virtuell auszulöschen. Je größer hierbei die Überlegenheit gegenüber dem Gegner ist, desto lustvoller wird die Aktivität für den Killer. In Kontakt mit

⁷² Vgl. Bartle, R. A.; <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm> ; Zugriff v. 04.01.2014

⁷³ Ebd.

anderen Spielern tritt dieser nur, um mit anderen Killern Taktiken zu besprechen oder seine Opfer weiter zu demütigen.⁷⁴

Die Killer bilden das Gegenstück auf dem „Interest-Graph“ (siehe Abbildung 3). Diese agieren mit anderen Spielern. Die Spielwelt ist hier nur die Arena um Kämpfe gegen andere vor allem menschliche Gegner auszutragen. Hier können sie die Aggressionen ausleben, die im realen Leben unmöglich wären.

5.2.3 Socializer

Dies ist bei den Socializern anders. Hier steht das Kommunizieren mit anderen im Mittelpunkt. Das Spiel selbst dient nur als Plattform, um andere Spieler zu treffen. Sie erkunden nur, um sich einen gewissen Status innerhalb der Gemeinschaft zu erkämpfen. Ebenso vermeiden sie sinnloses Töten. Sie möchten auch keine besonders schweren Aufgaben meistern wie die letzte Gruppe der Achiever. Für die Socializer zählt lediglich die Kommunikation mit Anderen.⁷⁵

Auf dem „Interest-Graph“ nehmen die Socializer die Position links unten ein, da sie zwar wie die Killer mit anderen Spielern zu tun haben, allerdings agieren sie nicht sondern interagieren mit anderen Spielern, also kommunizieren mit diesen. Sie sind stolz auf jede gewonnene Freundschaft, ihren Einfluss und ihre Kontakte.⁷⁶

5.2.4 Achiever

Der Achiever möchte möglichst schwere Aufgaben innerhalb der Spielwelt lösen. Das Erkunden ist dafür nötig, aber nur in dem Ausmaße, das ihn weiter nach vorne bringt. Das Aufsteigen seiner Spielfigur ist sehr wichtig. Dafür muss er auch töten, um seine Konkurrenten auszuschalten, wirklich Spaß empfindet er im Gegensatz zur Gruppe der Killer daran allerdings nicht. Kommunikation beschränkt sich bei den Achievern hauptsächlich auf das Teilen von Informationen, die sich mit der Anhäufung von Punkten, virtuellen Schätzen oder Ähnlichem beschäftigt.⁷⁷

⁷⁴ Vgl. Bartle, R. A.; <http://www.mud.co.uk/richard/hcde.htm>; Zugriff v. 04.01.2014

⁷⁵ Ebd.

⁷⁶ Ebd.

⁷⁷ Ebd.

Das Gegenstück auf dem Interest-Graph zu den Socializern bilden die Achiever. Diese agieren, wie die Killer, allerdings mit der Spielewelt. Sie benötigen keine Kontakte zu anderen Spielern, da sie lediglich möglichst schnell die Spitze der Rangliste oder ähnliches erreichen möchten.

Allgemein kann man also sagen, dass die sich die Spielertypen nicht nur in der Art des Spielens dramatisch voneinander unterscheiden, sondern auch unterschiedliche Vorstellungen darüber besitzen, was ein gutes Spiel für sie ist.⁷⁸

5.2.5 „Jumper“

Ergänzend zu den vier Spielertypen von Bartle würde ich noch die Klasse der „Jumper“ oder deutsch „Springer“ hinzufügen. Die Einteilung der Klassen ist meiner Meinung nach schon zutreffend, da viele Spieler ihrer Spielweise und dem Typ der präferierten Spiele treu bleiben. So werden sich Ego-Shooter Fans hauptsächlich die neuesten Ableger dieses Genres kaufen, während Socializer die Spiele der Killer eher meiden werden.⁷⁹ Allerdings fehlt meiner Meinung nach ein Spielertyp, der zwischen den von Bartle genannten hin und her springt, daher auch der Name „Springer“ oder „Jumper“.

Denn basierend auf eigener Erfahrung, kann ich sagen, dass manche Spieler je nach Stimmungslage ein anderer Spielertyp sein können. So können Gefühle wie Einsamkeit dazu führen, dass ein Spieler zum Socializer wird und ein kommunikatives Spielmuster erlangt, einem Forum beiträgt und Anschluss zu anderen Spielern sucht. Gefühle von Hilflosigkeit oder schlicht Aggressionen werden durch das Spielen eines Ego-Shooters versucht zu kompensieren, da hier die Auswirkungen von Macht, Herrschaft und Kontrolle am deutlichsten zu sehen sind. Ebenso ein Spieler, der sonst als Achiever nur auf den Highscore, Trophäen oder ähnlichem aus ist, kann müde von der intrinsischen Leistungsmotivation sein und wandert daher ohne echtes Ziel durch die Landschaft, genießt einfach die Atmosphäre des Spiels und wird somit zum Explorer.

Selbstverständlich war die Theorie von Bartle nur auf Online-Welten beschränkt und ich glaube auch, dass hier der „Jumper“ eher seltener auftritt, wenn überhaupt, da in den Online-Welten zumeist dieselben Spielumstände auftreten. Während bei Bildschirmspielen oft Einzelspieler Modi vorhanden sind, bei denen ein Socializer überhaupt keine Handlungsmög-

⁷⁸ Vgl. Böttcher 2005, 10f.

⁷⁹ Ebd.

lichkeit hat. Dies ist auch der springende Punkt. So wäre hier nun die Frage ob ein Socializer prinzipiell keine Ego-Shooter kauft, oder ob er dann zum „Jumper“ wird und seine kommunikative Ader einschränkt und zum Killer wird. Dies bedarf noch weiterer Untersuchungen.

Dieser Punkt sollte nur kurz angesprochen werden, da ein Transfer von den Online-Welten auf die Nutzung aller Bildschirmspiele meiner Meinung nach ohne eine fünfte Gruppe unvollständig und sogar fehlerhaft wäre.

5.3 Was macht Bildschirmspiele aus?

5.3.1 Theoretischer Ansatz

Um die Faszinationskraft der Bildschirmspiele nachzuvollziehen, muss man zunächst theoretisch verstehen, in welcher Form Bildschirmspiele wirken. Hierzu kann man die drei relevanten Ebenen zur Beschreibung von Bildschirmspielen anführen.

1. Narrativer Kontext: beschreibt die gesamte Geschichte und die Regeln eines Spieles. Sämtliche Informationen eines Spieles, sei es geschichtlicher Hintergrund der Story oder auch nur das Tutorial zur Erklärung der Steuerung.
2. Aufgabe der Spieler: „Die Lösung von Aufgaben und Problemen ist der Kern jedes Bildschirmspiels.“⁸⁰ Hier spielt nun auch der narrative Kontext eine Rolle, da dieser die Art und die Schwierigkeit dieser festlegt.
3. Mediale Repräsentation: umfasst die grafische Darstellung eines Spiels. Besonders wichtig ist hier die Perspektive, die der Spieler in der virtuellen Welt einnimmt. Beim Ego-Shooter ist dies die Ego-Perspektive, während man bei den meisten Strategiespielen von der Vogelperspektive aus die Einheiten steuert. Der zweite Aspekt der medialen Repräsentation ist die Spielzeit, also ob das Spielgeschehen in Rundenzeit, wie bei manchen Strategiespielen der Fall, oder in Echtzeit abläuft.⁸¹
4. Autotelische Handlung: Jedes Bildschirmspiel ist eine autotelische Handlung. Das bedeutet, dass es eine Handlung ist, der sich die Computerspieler freiwillig zuwen-

⁸⁰ Schlütz 2002, 17f.

⁸¹ Vgl. ebd.

den, obwohl diese zweckfrei ist. Dies gilt für jede Unterhaltungsform, so ist auch das Fernsehen zweckfrei, allerdings hebt sich das Bildschirmspiel durch seine Interaktivität von den restlichen Unterhaltungsformen ab.⁸²

5. Geregelte Interaktion: Wie bereits genannt wurde, ist die Interaktion ein wichtiger Bestandteil der Bildschirmspiele. Der große Unterschied zum „normalen“ Spiel sind jedoch die Regeln die dem Spieler auferlegt werden, ohne dass sich dieser derer bewusst wäre. So ist man an die vorgegebenen Programmierinhalte gebunden und muss die Regeln des Spiels akzeptieren, sonst ist ein Spielen unmöglich. So frei man sich beim Computerspielen auch fühlen mag, so ist man dennoch gefangen in einer vorgegeben, geregelten Welt, auch wenn einem als Spieler dies vielleicht nicht bewusst sein mag.⁸³
6. Alternative Realität: Um ein Bildschirmspiel beginnen zu können, muss sich ein Spieler Zeit dafür nehmen und sich vor den Fernseher oder den Computer setzen. Er bricht mit seinem Alltag und versetzt sich bewusst in eine alternative Realität. Diese erlaubt es dem Spieler, Dinge zu tun, für die er körperlich nicht im Stande wäre, so zum Beispiel Sportspiele, oder auch schlicht Dinge, die illegal wären. Durch die stets steigende Grafikleistung entsteht eine immer intensiver werdende Realitätstransformation.⁸⁴ Die alternative Realität ist zudem geprägt vom „promethischen Impuls.“ Dieser beschreibt die Idee „Welten selbst zu erschaffen und lenken zu können“⁸⁵ und kann in virtuellen Spielen ausgelebt werden. Ebenfalls ist es für die Glaubwürdigkeit und die Qualität der alternativen Realität wichtig, dass die künstliche Intelligenz der NPCs so real wie möglich ist.⁸⁶
7. Ambivalenz: Bildschirmspiele zeichnen sich durch steten Wechsel zwischen „An- und Entspannung, Reiz, Reaktion und Gegenreaktion aus, was das Aktivierungspotenzial der Spiele ausmacht.“⁸⁷ Somit sind sie in der Lage eine beständige Interaktion mit dem Spieler einzufordern.

⁸² Vgl. Schlütz 2002, 29f.

⁸³ Vgl. Fritz 1995, 28

⁸⁴ Vgl. Schlütz 2002, 29f.

⁸⁵ Stiglegger in von Brincken (Hrsg.) 2012, 174

⁸⁶ Vgl. Andrade, et al.; http://www.cin.ufpe.br/~awbf/files/SBGames2004_OnlineAgentsAdaptation.pdf, Zugriff v. 20.01.2014

⁸⁷ Schlütz 2002, 30

Die Bildschirmspiele sind also von ihren Vorgaben her perfekt zum Spielen. Ihre Interaktivität zusammen mit der immer realistischer anmutenden Grafik birgt die perfekten Vorgaben für die „Aktivierung und Aufrechterhaltung des Spiels“.⁸⁸

5.3.2 Interaktivität

Der Begriff der Interaktivität spielt bei jeder Arbeit, die sich mit Bildschirmspielen befasst eine große Rolle und wurde bereits mehrfach erwähnt. Daher soll dieser nun erläutert werden.

„Interactivity is the extent to which users can participate in modifying the form and content of a mediated environment in real time.“⁸⁹

Interaktivität ist also die Möglichkeit des Partizipanten, direkt Einfluss auf das Geschehen zu nehmen. Wichtig hierbei ist, dass die Möglichkeit des Eingreifens auch folgenreich ist und somit einen relevanten Eingriff in die Narration des Spiels bietet.⁹⁰ Dabei ist eine echte Interaktivität erst erreicht, wenn das Spiel nur als eine Art Bühne fungiert, auf der sich echte Menschen zum Spielen treffen, da es beim Einzelspieler nur möglich ist, zwischen vorgegebenen Hypertexten einen auszuwählen, während der Spieler dies subjektiv als Interaktion empfindet. Durch das stete interagieren studiert der Spieler gewisse Handlungsmuster ein, die er zunächst auf andere Spiele übertragen kann. Bei ausreichendem Spielekonsum kann es dann auch dazu kommen, dass er es schafft „dieses Wahrnehmungsschemata auch auf die reale Welt zu transferieren“.⁹¹ So kann ein Spieler, der gelernt hat, dass es wichtig ist, sich stets sehr genau umzusehen, dies auch in der realen Welt praktiziert. Die Interaktivität kann also zu Transferprozessen zwischen der virtuellen und der realen Welt führen.

⁸⁸ Oerter in Fritz, Fehr (Hrsg.) 1997, 59

⁸⁹ Steuer in Biocca, Levy (Hrsg.) 1995, 46

⁹⁰ Vgl. Schlütz 2002, 35

⁹¹ Wittig 2007, 106

6 Motivation für Bildschirmspiele

Die Nutzung der durch die Medien vermittelten Spiele kann in vielerlei Hinsicht motiviert sein. Andere Spiele oder Tätigkeiten sind nicht, oder zumindest nicht in solchem Ausmaße so vielseitig. Ebenso wie die Motivation, die uns zum Handeln bewegt, gibt es hier bewusste und unbewusste Handlungsmotive, die uns zum Controller greifen lässt. Diese sollen im Folgenden aufgezählt werden.

6.1 Prozesse der Spielmotivation

Bei der Beschäftigung mit Bildschirmspielen stellt sich irgendwann die Frage, wieso so viele Menschen spielen. Wie bereits in dieser Arbeit geklärt wurde, setzt das Handeln gewisse Motive voraus, allgemein gesagt wird das „Computerspielen [...] als eine von mehreren Möglichkeiten der Bedürfnisbefriedigung verstanden“.⁹² Diese „Spielanlässe“⁹³ sind in der Regel Langeweile und Stressabbau. Diese sind den Spielern bewusst. Allerdings gibt es noch andere Motivatoren, die sich unter der Oberfläche aufhalten. So ist das Bedürfnis nach Erfolg im Leben auch ein wichtiger Teil des Lebens. Liegt demnach die Motivation ausreichend vor, so kommt es zum nächsten Prozess: den Aufforderungsreiz.

Dieser ist für jeden Spieler unterschiedlich und bestimmt die Wahl der Bildschirmspiele, so greift einer zu Ego-Shootern, während ein anderer sich auf Sportspiele beschränkt. Dieser primäre Aufforderungsreiz wird durch Motive, Themen und Inhalte aus dem Alltag erhöht.⁹⁴ So kann der Filmgeschmack auch mit der Wahl der Bildschirmspiele korrelieren. Ein weiterer wichtiger Faktor des primären Aufforderungsreizes ist der Bezug zur Lebenswelt des Spielers. Dieser ist nicht nur bei der Auswahl, sondern auch während des Spielens extrem wichtig, da es nur zum wirklichen Spielgenuss kommen kann, wenn sich der Akteur in irgendeiner Weise mit dem Spiel identifizieren kann. Somit ist die Entscheidung beim primären Aufforderungsreiz bereits wichtig für die spätere Beschäftigung mit dem Bildschirmspiel. Hinzu treten noch weitere primäre Aufforderungsreize. So lassen sich Spieler auch von Grafik und Sound⁹⁵ zum Kauf oder Nichtkauf bewegen. Damit hängt „[d]ie Wirksamkeit der verschiede-

⁹² Kunczik, Zipfel 2010, 43

⁹³ Fritz 2011, 37

⁹⁴ Vgl. ebd.

⁹⁵ Vgl. Fritz 2011, 37

nen Aufforderungsreize auf die Motivation der Spieler [...] sowohl vom Genre der Spiele ab als auch von den Vorlieben, Interessen und Erwartungen der Spieler.“⁹⁶

Ist der primäre Aufforderungsreiz hoch genug, so kommt es zum nächsten Schritt: der primären Spielhandlung. Dies könnte man auch als eine Testphase ansehen, da sich der Spieler hier das erste Mal mit dem Spiel befasst. Er überprüft „ob das Spiel mehr zu bieten hat als die primären Aufforderungsreize.“⁹⁷ Er lässt sich darauf ein und lernt sowohl die Steuerung, als auch die Grundlage der Handlung innerhalb des Spieles. So kann er bereits feststellen, ob ihm das Spiel gefällt, oder ob er von gutem Marketing dazu bewegt wurde, ein Spiel zu kaufen, das eigentlich nicht den eigenen Aufforderungsreizen entspricht. Sollte dies der Fall sein, so folgt hier nun in der Regel der Spielabbruch.

Es ist ebenfalls möglich, dass der Aufforderungsreiz der primären Spielhandlung standhält. Somit erfolgt nun die Phase der sekundären Spielhandlung. Der Spieler lässt sich nun vollkommen auf das Spiel ein und bringt es durch den Einsatz von Konzentration und Fertigkeit zu Ende. Die Faktoren, die ihn dazu bewegen, sind „Leistung, Erfolg und Spielkontrolle“⁹⁸. Der Akteur versucht mit der sekundären Spielhandlung eben dies zu erreichen. Die Spannung des Spiels entsteht dadurch, dass der Spieler nicht weiß, ob er das Spiel mit seinen Fähigkeiten unter Kontrolle hat, ob er es also beenden kann oder nicht.

Ist dies der Fall, so kommt es beim Spieler zu „Erfolgsgefühle[n], Spaß, Erlebnis und Kompetenz“.⁹⁹ Der Spieler hat nun die Kontrolle über das Spiel, somit steigt der Spielreiz bis zu einem gewissen Maße an. Doch kann auch die Lust am Spiel vergehen, wenn die Kontrolle überhandnimmt, die Herausforderung kaum noch vorhanden ist, da die Fertigkeiten des Spielers die Anforderungen bei Weitem überragen.

Ebenso kann es zum Beenden des Spiels führen, wenn die Herausforderung zu hoch ist. Wenn die Fähigkeiten des Spielers nicht ausreichen, das Spiel zu kontrollieren. Hier kommt es beim Akteur zu „Versagensgefühle[n], Frustration, Wut, Disstress, aggressive[n] Impulse[n]“¹⁰⁰. Allerdings kann auch der das Scheitern zum Weiterspielen motivieren, da sich ein Spieler nicht geschlagen geben will. So versucht er es immer wieder, wendet neue Taktiken an, bis die Herausforderung gemeistert oder ein gewisses Maß an Frustration erreicht ist.

⁹⁶ Ebd.

⁹⁷ Fritz 2011, 39

⁹⁸ Vgl. ebd.

⁹⁹ Fritz 2011, 40

¹⁰⁰ Ebd.

Dies bezeichnet man auch als die „Frustrations-Spirale“. Auf der anderen Seite befindet sich die „Flow-Spirale“, die dazu führt, dass der Spieler so im „Fluss“ ist, dass er die Zeit vergisst und nicht mehr aufhören kann zu spielen.¹⁰¹ Der Begriff des „Flow“ wird unter Punkt 9.4.4 noch genauer definiert.

Der Spieler befindet sich also in einem steten Wechsel zwischen der negativ aufgeladenen „Frustration-Spirale“ und der positiv aufgeladenen „Flow-Spirale“. Dieser Wechsel bildet die „Energiequelle“¹⁰² des Spielens am Bildschirm und ist die „motivationale Energie“¹⁰³ hierfür.

6.2 Strukturelle Koppelung

Der aus der Biologie entstandene Grundgedanke der strukturellen Koppelung bezieht sich auf ein Lebewesen und dessen Umwelt. Während der gesamten Lebenszeit kommt es beim Lebewesen zu wechselseitigen Anpassungen zwischen ihm und seinem Milieu.¹⁰⁴

Diese extrem vereinfachte Version ist die Basis für die Erklärung der strukturellen Koppelung bei Bildschirmsspielen.

Jedes Element des Bildschirmsspiels trifft auf eine spezielle Erwartung des Spielers. Diese kann sich genreabhängig auch ändern. So ist der Anspruch der Grafik bei einem Strategiespiel nicht so hoch wie bei einem Spiel, in dem man direkt innerhalb des Geschehens steckt, wie zum Beispiel bei einem Rollenspiel oder einem Ego-Shooter.¹⁰⁵ Ebenso erwartet der Spieler gute Soundeffekte und stimmungsvolle Musik. Der Inhalt des Spiels muss ansprechend sein. Dieser Punkt ist für jeden anders, da sich die Wertevorstellungen ebenso wie die Lebenssituationen jedes Spielers unterscheiden. Er pickt sich die Dinge heraus, die ihn am meisten ansprechen. Dieser Vorgang wird in der Regel nicht bewusst wahrgenommen.

Jeder Spieler erwartet, dass die Regeln des Bildschirmsspiels leicht verständlich sind und die Steuerung leicht erlernbar ist.¹⁰⁶

¹⁰¹ Vgl. ebd.

¹⁰² Fritz 2011, 41

¹⁰³ Ebd.

¹⁰⁴ Vgl. Maturana, Varela 1987, 113

¹⁰⁵ Vgl. Fritz 2011, 19

¹⁰⁶ Vgl. Fritz 2011, 19

Nun aber zum eigentlichen Punkt: Die strukturelle Koppelung findet an den bereits genannten Stellen statt. So hat jeder Spieler seine eigene Erwartung an die Bildschirmspiele, die er bevorzugt, sei es bewusst oder unbewusst. Auf der anderen Seite besitzt jedes Bildschirmspiel ein individuelles Angebot. Der Spieler gleicht nun seine Erwartungen mit den vorgegebenen Punkten ab und entscheidet dann, ob das Spiel befriedigend genug ist oder nicht. Bei diesem Vorgang setzt sich der Spieler zum Spiel „in Beziehung und löst heraus, was für ihn wichtig ist.“¹⁰⁷

6.3 Eskapismus

Eskapismus ist eine bekannte Motivation für Bildschirmspiele. Die meisten werden auf die Frage, wieso sie spielen, antworten, dass sie dabei „abschalten“ können. Allgemein kann man Eskapismus als eine „gesellschaftlich legitimierte Art, sich auf begrenzte Zeit von gesellschaftlichen Rollenverpflichtungen durch die Nutzung von Medien zu befreien“¹⁰⁸ verstehen. Da bei der Nutzung von Bildschirmspielen stets eine hohe Konzentration verlangt wird, muss der Spieler seine gesamte Energie darauf verwenden, während andere Probleme des Alltags in den Hintergrund rücken.¹⁰⁹ Dieser Prozess wird dann als „Abschalten“ beschrieben, ist aber eigentlich nichts anderes als eine Verdrängung auf bestimmte Zeit.

Ein weiterer Nutzen, der hier mit einfließt, ist die sogenannte Befindlichkeitssteuerung. Diese besagt, dass Bildschirmspiele dazu genutzt werden um Stress und Aggressionen abzubauen und hebt die Effektivität dieser hervor, da Bildschirmspiele die einzigartige Möglichkeit bieten, dass „Spielinhalte und Schwierigkeitsgrad vom Nutzer beeinflusst werden können.“¹¹⁰ Auch werden diese Spiele ganz banal gesagt, einfach dazu verwendet, die Langeweile zu vertreiben.

6.4 Flow

Der Eskapismus wird durch das „Flow“-Gefühl beim Spielen am Bildschirm erst möglich. Flow ist „[d]as einfache Ziel [...], Freude zu verstehen – hier und jetzt -, nicht als Kompensation für vergangene Wünsche, nicht als Vorbereitung für künftige Bedürfnisbefriedigung,

¹⁰⁷ Fritz 2011, 20

¹⁰⁸ Jäckel 1999, 73

¹⁰⁹ Vgl. Fritz 1997, 209

¹¹⁰ Fritz 1995, 92

sondern als laufenden Prozeß, welcher in der Gegenwart eine lohnende Erfahrung darstellt.“¹¹¹ Flow ist das komplette Aufgehen in einer Tätigkeit. Es werden alle Sorgen vergessen, da sich Körper und Geist vereinigen und sich nur auf eine Tätigkeit konzentrieren. Besonders bei Computerspielen kann man dies erleben, da hier eine stetige Herausforderung geboten wird, die Konzentration verlangt. Um im Spiel nicht zu scheitern, müssen die Außenreize abgeblockt werden, um im Fluss des Spiels zu bleiben.

Es ist jedoch auch möglich bei anderen autotelischen Handlungen das Gefühl des „Flows“ zu erleben, da diese stets eine Herausforderung bieten und den Menschen an seine Grenzen treiben. Die Voraussetzung für das Flow-Erlebnis ist also das Handeln.¹¹² Den Begriff des „Flows“ hat Csikszentmihalyi geprägt und er nennt auch die Elemente, durch die sich „Flow“ auszeichnet.

- „Flow“ ist die Verschmelzung von Handlung und Bewusstsein¹¹³. Wird man sich seiner Handlung gewahr, so kann sich kein „Flow“-Gefühl einstellen.
- Die Herausforderung der Tätigkeit muss an die Fähigkeiten des Akteurs angepasst sein. Die Aufgabe darf weder zu leicht noch zu schwer sein.¹¹⁴
- Das Bewusstsein schränkt sich auf die Tätigkeit ein und wird somit „eingengt“.¹¹⁵
- Beim „Flow“ entsteht ein Gefühl der Selbstvergessenheit, da das Ich-Denken ausgeblendet wird. Über das eigene Handeln wird nicht reflektiert. Dies führt auch zum Vergessen der Zeit. Diese vergeht schneller als es der Akteur empfindet.¹¹⁶
- Beim „Flow“ verspürt man eine komplette Kontrolle der Tätigkeit durch die eigenen Fähigkeiten. Somit ist es schädlich für das „Flow“-Gefühl, wenn Zufall oder Glück eine einschneidende Rolle spielen. Laut Csikszentmihalyi ist die Kontrolle eine der Hauptvoraussetzungen des „Flow“.¹¹⁷

¹¹¹ Csikszentmihalyi 1999, 29

¹¹² Vgl. Schlütz 2002, 69f.

¹¹³ Vgl. Csikszentmihalyi 1999, 58

¹¹⁴ Vgl. ebd.

¹¹⁵ Ebd.

¹¹⁶ Vgl. ebd.

¹¹⁷ Vgl. Csikszentmihalyi 1999, 58

- Wichtig ist auch, dass die Aufgabenstellung der Tätigkeit eindeutig ist und keine Verunsicherung entsteht, was das Ziel sein soll. Ebenso muss der Akteur eine unmittelbare Rückmeldung über seine Aufgabe erhalten.¹¹⁸
- Der „Flow“ ist autotelisch und kann nur bei intrinsisch motivierten Tätigkeiten entstehen.¹¹⁹

Diese Elemente beziehen sich nur allgemein auf autotelische Handlungen. Allerdings kann man diese problemlos auf die Nutzung von Bildschirmspielen umschreiben. Da das Spiel sich durch Selbstzweckfreiheit auszeichnet, ist das Bildschirmspiel ebenso ein autotelischer Vorgang, der rein intrinsisch motiviert ist, da man nicht zum Spaß am Spiel gezwungen werden kann. Die Herausforderung kann bei vielen Bildschirmspielen durch das Verändern der Schwierigkeitsstufe angepasst werden, sodass für jeden Spielertyp die entsprechende Anforderung eingestellt werden kann. Ein weiterer Punkt, der mit der Schwierigkeit eines Spiels zusammenhängt, ist die Fairness dem Akteur gegenüber. So wird der „Flow“ unterbrochen wenn sich der Spieler ungerecht oder benachteiligt fühlt. Auch ist es bei Strategiespielen gang und gäbe, dass der Computergegner auf einer höheren Schwierigkeitsstufe gewisse Vorteile erhält. Beispielsweise kosten bei diesem die Einheiten weniger oder er kennt die Position des Spielers auf einer eigentlich noch unentdeckten Karte.¹²⁰ Wenn sich der Spieler dessen gewahr wird, führt dies oft zu Spielabbrüchen und der „Flow“ reißt ab.

Da Bildschirmspiele in der Regel ein hohes Maß an Konzentration verlangen, muss sich der Spieler komplett in dieses vertiefen und damit sein Bewusstsein auf das Spiel beschränken. Besonders die Spiele, die kognitiv fordernd sind, können den Zustand des „Flow“ hervorrufen. Da dieser die Probleme des Alltags vergessen macht und somit von positiven Gefühlen begleitet wird, wird dieser von den Spielern stets erneut angestrebt.¹²¹

Der Punkt der angepassten Herausforderung bedarf noch weiterer Ausführungen. So hat Csikszentmihalyi hierzu eine Grafik erstellt, die diesen Sachverhalt verdeutlichen soll (siehe Abbildung 2 – Modell des „Flow“ - Zustandes, Anlagen). Wenn der - in diesem Fall - Bildschirmspieler denkt, dass das Spiel sein Fähigkeitspotenzial übersteigt, so schlägt die Spiel Freude zunächst in Sorge um. Wenn die Herausforderung die Fähigkeiten bei Weitem übersteigt, so wird die Spannung hieraus zu Angst. Ebenso verhält sich das andere Extrem.

¹¹⁸ Vgl. ebd.

¹¹⁹ Vgl. ebd

¹²⁰ Vgl. Böttcher 2005, 11

¹²¹ Vgl. Schlütz 2002, 89f.

Sind die eigenen Fähigkeiten höher als die Anforderung, kann das Vergnügen in Langweile übergehen. Hohe Langeweile kann laut Csikszentmihalyi ebenfalls in Angst umschlagen. „Dieses Modell setzt Flow in den Bereich, in dem die Fähigkeiten einer Person mit der Anforderung einer Handlung übereinstimmen. In diesem Bereich kann Flow stattfinden.“¹²²

6.5 Autonomie, Bezogenheit, Kompetenz

Wie bereits erwähnt kann das Bedürfnis nach Autonomie, Bezogenheit und Kompetenz durch die spielerische Auseinandersetzung mit Bildschirmspielen befriedigt werden. Das Bedürfnis der Autonomie wird durch das Streben nach „Selbstwirksamkeit und Kontrolle“¹²³, in Bezug auf ein bestimmtes Erlebnis gestillt. Die Bezogenheit zu einer Gruppe steht in gewisser Hinsicht im Widerspruch zur Autonomie, da der Mensch allein, aber gleichzeitig auch Teil einer Gruppe sein möchte. Allerdings benötigt der Mensch ein Gefühl der Zugehörigkeit zu einer Gruppe, da Autonomie ohne Bezogenheit zur Vereinsamung führen würde. Das Kompetenzbedürfnis strebt danach seine Umwelt nach den eigenen Vorstellungen zu formen.

Diesen drei Bedürfnissen liegen vor allem Macht- und Kontrollmotive zugrunde, die besonders durch Bildschirmspiele befriedigt werden können. Bringt man ein Spiel zum Ende, hat dies das Gefühl der Autonomie zur Folge, da man es selbst und ohne Hilfe gemeistert hat. Die soziale Bezogenheit kann sowohl zwischen der Spielfigur, in die sich der Spieler hineinversetzt, und der Umgebung oder beim Spiel mit Freunden entstehen. Die Kompetenz erfährt man durch den Erfolg innerhalb des Spiels.¹²⁴

Wenn man davon ausgeht, dass Macht, Herrschaft und Kontrolle den meisten Spielen als Motiv zugrunde liegen, so muss man sich fragen, inwiefern sich diese präsentiert. So ist die Gewalt die unmittelbarste und einfachste Darstellungsweise von Macht. Eine schädigende Einwirkung auf sein virtuelles Gegenüber zeigt die Macht über diesen sofort. Daher hat auch die Zahl der „gewaltverherrlichenden“ Spiele seit dem Beginn der Computerspiele stets zugenommen. Allerdings ist Gewalt nicht die einzige Möglichkeit, dem Spieler Macht zu vermitteln. Besonders Adventures können dieses Gefühl durch Lösen von Denkaufgaben und Rätseln erzeugen, ohne dabei virtuelle Gegner zu besiegen.¹²⁵

¹²² Böttcher 2005, 16

¹²³ Schlütz 2002, 92

¹²⁴ Ebd.

¹²⁵ Vgl. Fritz 2003, 54

7 Motivation des Achievement-/ Trophäensystems

7.1 Was sind Achievements/Trophäen?

Achievements oder Trophäen sind eine relativ neue Erscheinung. Seit der Xbox360 gibt es die Achievements. Sony zog kurz darauf mit dem eigenen Trophäen-System nach. In den folgenden Abschnitten werden Achievements und Trophäen unter dem Begriff Trophäen zusammengefasst, da dieses System einen entscheidenden Vorteil besitzt. Dies wird noch ausgeführt. Bei beiden Systemen gibt es je nach der Schwierigkeit der Trophäe eine Einteilung. So sind es bei der Playstation Bronze, Silber und Gold, während es bei der Xbox unterschiedlich hohe Punkte, der sogenannte Gamerscore, sind. Insgesamt können hier in der Regel 1000 G erreicht werden. Die Punkteeinteilung ist hier jedoch nicht so genau eingeteilt wie bei der Playstation und wirkt daher etwas unübersichtlicher und willkürlicher.

Mittlerweile sind ganze Communities entstanden, die sich mit dem Sammeln dieser beschäftigen, doch was sind Trophäen genau?

Bei jedem Spiel, das mit Trophäen ausgestattet ist, muss man bestimmte Aufgaben im Spiel lösen, um eine Trophäe freizuschalten. So kann eine Trophäe beim simplen Komplettieren des Spiels auf einer bestimmten Schwierigkeitsstufe erscheinen. Da es in der Regel um die 50 Trophäen pro Spiel sind, müssen aber auch andere Anforderungen hinzukommen. Den Aufgaben sind hierbei keine Grenzen gesetzt. Das besondere am Trophäen System der Playstation 3, 4 und der Playstation Vita ist die Platin Trophäe. Diese erscheint nur dann, wenn ein Spieler alle Bronze-, Silber- und Goldtrophäen erspielt hat. Bei der Xbox ist nach dem Sammeln aller G Schluss. Dieser Punkt ist im weiteren Verlauf noch wichtig.

Die Frage die sich nun stellt ist, was motiviert so viele Spieler dazu, sich zusätzlich zu engagieren für teilweise zeitraubende und monotone Aufgaben, die erfüllt werden müssen, um die Trophäen freizuschalten? Dies soll im Folgenden beantwortet werden.

7.2 Motivationsansätze

Das Sammeln von Trophäen ist ebenso wie das Spiel eine zweckfreie Handlung, da kein eigentlicher Sinn dahinter steckt. Man bekommt kein Geld und keine Preise dafür. Daher müssen die Gründe anderer Natur sein als materiell. Auf der Grundlage der Definition von Motivation dieser Arbeit soll dies nun auf das Sammeln der Trophäen transferiert werden.

7.2.1 Leistungsmotivation

Wie in dieser Arbeit bereits beschrieben, wird das Leistungsmotiv durch den Wunsch nach Herausforderung bestimmt. Diesen kann das Trophäensystem befriedigen. So werden beim Spielen am Bildschirm nicht nur die spezifischen Aufgaben des Spiels selbst, sondern auch darüber hinausgehende in Form der Trophäen gestellt. Diese können im Trophäen Menü der Playstation eingesehen werden. Die geschichtsrelevanten Trophäen werden in der Regel nur durch Fragezeichen dargestellt, um das Sammeln der Trophäen "spoilerfrei"¹²⁶ genießen zu können.

Dieses System bietet klar gestellte Herausforderungen, die den Spieler dazu bringen, sich auch nach dem Kompletieren eines Spiels mit diesem zu beschäftigen. So ist oft ein mehrfaches Durchspielen auf unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden nötig, um alle Trophäen freizuspielen. Dadurch nimmt die Herausforderung noch einmal zu.

Der Mensch sucht sich Herausforderungen, an denen er sich messen kann, um ein gewisses Selbstbild vor sich und Anderen aufrechtzuerhalten oder neu zu kreieren. Dies bezeichnet man als das Selbstkonzept der Begabung, welches bereits unter Punkt 7.6 beschrieben wurde. Dieses kann durch Bildschirmspiele beeinflusst werden. So wird sich ein geübter Spieler auch durch seine Fähigkeiten am Controller definieren. Um eine Aussage über das eigene Selbstbild treffen zu können, müssen die eigenen Fähigkeiten mit einer Vergleichsgröße in Relation gesetzt werden. Diese wurden bereits allgemein beschrieben, sollen nun aber speziell auf die Trophäen bezogen werden. Zusätzlich dazu gibt es ein Forum¹²⁷, das sich ausschließlich mit dem Sammeln dieser beschäftigt. Dieses wird hier hinzugezogen, um die soziale Komponente abzudecken. Für die Spieler, die eine solche Austauschplattform nicht nutzen, trifft dies selbstverständlich nicht zu.

- Sozialer Vergleichsmaßstab: Die eigene Leistung wird mit der Leistung anderer in Relation gesetzt. Hierfür gibt es die Möglichkeit, sich einerseits die Trophäen Anderer über das Playstation Network¹²⁸ anzusehen und mit den eigenen zu vergleichen. Nutzt der Spieler auch noch ein Forum, so kann hier an einer Rangliste teilgenommen werden, die eine direkte Relation aller beteiligten Spieler aufzeigt.

¹²⁶ spoilerfrei bedeutet, dass wesentliche Ereignisse der Handlung nicht verraten werden.

¹²⁷ Das Forum heißt trophies-ps3.de und ist die größte deutsche Trophäen Community in Deutschland.

¹²⁸ Das Playstation Network (PSN) ist das Netzwerk von Sony, das benötigt wird, um mit der Playstation online gegen Andere spielen zu können.

- Individuell-temporaler Vergleichsmaßstab: Die eigene Leistung zu einem bestimmten Zeitpunkt wird mit den eigenen Leistungen zu einem früheren Zeitpunkt in diesem Gebiet verglichen. Der Gamer kann sich seine sämtlichen Trophäen stets sowohl auf der Playstation Website, als auch auf seiner Playstation direkt ansehen. Somit ist es ihm möglich seine Leistungen miteinander zu vergleichen. Zusätzlich dazu, ist es im Forum möglich, die Schwierigkeit und den Zeitaufwand aller Platin-Trophäen zu bewerten. Durch die zahlreichen Teilnehmer entsteht so ein mehr oder minder konkreter Mittelwert. Diesen kann ein Spieler heranziehen, um die von ihm bereits gemeisterten Herausforderungen von jedem Zeitpunkt zu vergleichen.
- Individuell-dimensionaler Vergleichsmaßstab: Die eigene Leistung in einem bestimmten Bereich wird mit eigenen Leistungen aus anderen Bereichen verglichen. Der Spieler kann Erfolge im Bildschirmspiel mit den Tätigkeiten des Alltags vergleichen.
- Einfluss durch Dritte: Die eigene Leistung wird beispielsweise durch Lob oder Tadel Dritter verändert. Dies ist ein rein sozialer Aspekt. In der Regel wird es wohl eher Lob als Tadel in Bezug auf gesammelte Trophäen geben. So geschieht dies durch Dritte, die entweder in Person mit am Bildschirm sitzen oder durch die Kontaktaufnahme innerhalb des Forums.

Dieser Sachverhalt des Selbstkonzepts lässt sich optimal mit den Trophäen vereinigen, lediglich der kriteriale Maßstab scheint hier nicht zuzutreffen. Zusätzlich kann jeder im Forum einen sogenannten "Platinbanner" erstellen, sprich eine Collage sämtlicher gesammelter Platintrophäen einer Person. Dies eröffnet dem Spieler die Möglichkeit, einerseits stolz auf die hohe Schwierigkeit seiner erreichten Herausforderungen zu sein und andererseits auf die Menge der gesammelten Platintrophäen hinzuweisen. Dies dient eher der Profilierung vor Anderen und prägt innerhalb der Community ein gewisses Bild des Einzelnen.

Durch diesen "Platinbanner" wird dem Spieler die Option gegeben, sich zunächst als Gamer zu präsentieren und dann innerhalb dieser Community einen gewissen Stellenwert einzunehmen. Ebenso gilt dies für die Rangliste, die das Forum zur Verfügung stellt.

Der nächste Punkt der Leistungsmotivation bei Bildschirmspielen ist die Selbstverwirklichung, die auch schon bei der Theorie von Maslow unter Punkt 7.3 angesprochen wurde. So würden die meisten Spieler dies nicht als Grund des Spielens angeben, da dies eher unterbewusst geschieht. Da fordernde Spiele "ein sehr starkes Ego-Involvement, starke Anspan-

nung und Stress sowie hohe Konzentration erfordern"¹²⁹, befasst sich der Spieler viel mehr mit sich selbst als bei vielen anderen Tätigkeiten des Alltags. Somit haben Bildschirmspiele die Fähigkeit, die tägliche Routine vergessen zu lassen und den Weg ins Abenteuer frei zu machen.

Umso "intensiver das Spiel, je höher die Anspannung und Konzentration, desto intensiver [ist] auch das Selbsterleben und die Selbsterfahrung."¹³⁰ Dabei sind die Strapazen, die ein Spieler auf sich nehmen muss, um sämtliche Herausforderungen meistern zu können, real. Auch wenn die erlebte Geschichte nur fiktiv ist, so sind die benötigten Fähigkeiten und der Stress real. Dadurch entsteht eine Mischform zwischen Realität und Fiktion.

Die Leistungsmotivation setzt ein sobald ein Spieler das Bildschirmspiel zum Abschluss bringen will. Wenn eine Auswahl an Schwierigkeitsgraden vorhanden ist, steigern sie die Leistungsmotivation zusätzlich, da man bei einem guten und somit ansprechenden Spiel versuchen wird, auch die höchsten Schwierigkeitsgrade zu bezwingen. Das Trophäensystem bietet hier zusätzliche Anreize.

Zum einen kann es dazu motivieren, solche Games zu spielen, die man entweder gar nicht erst zu Ende gebracht hätte, weil sie einem nicht gefallen, nur um die Platintrophäe zu erhalten. Zum anderen kann dieser Grund dazu führen, dass ein mehrfaches Durchspielen folgt, obwohl man mit einem Mal bereits zufrieden gewesen wäre. Somit können Trophäen dazu führen, dass mehr Zeit in die einzelnen Games investiert wird, als eigentlich notwendig gewesen wäre, nur um das Spiel auf die von den Programmierern vorgegebene Weise nicht nur abzuschließen, sondern vollständig zu komplettieren und somit alle möglichen Trophäen zu sammeln.

Der letzte Punkt der Leistungsmotivation ist die Befriedigung des Explorationstriebes. Der Mensch versucht stets neue Dinge zu erfahren und das Unbekannte zu erkunden. Man unterscheidet prinzipiell zwei Arten des Explorationsverhaltens:

- "Distale Exploration: das Lebewesen erkundet aus einer gewissen Distanz und hat keinen Kontakt mit dem fremden Objekt."¹³¹ Bsp. visuelle oder auditive Exploration.

¹²⁹ Oerter in Fritz, Fehr (Hrsg.) 1997, 61

¹³⁰ Ebd.

¹³¹ Lengning in Brandstätter, Otto 2009, S. 252

- „Proximale Exploration: Das zu erkundende Objekt wird berührt bzw. es werden Manipulationen vorgenommen. Diese Form der Exploration bringt das Lebewesen stärker in Gefahr + stärkere Überwindung der Angst nötig.“¹³²

Die Besonderheit der Bildschirmspiele ist hierbei, dass beide Arten des Explorationsverhaltens miteinander verschmelzen. So hat der Spieler bei der distalen nur die Möglichkeit, die auditiven und visuellen Reize des Spiels wahrzunehmen. Andererseits kann er über den Controller eine Manipulation der Spielwelt vornehmen. Dies kann die Steuerung einer Figur eines Rollenspiels oder die Errichtung einer vollständigen Stadt sein. Das geschieht jedoch, ohne sich dafür der Angst vor Gefahren hinzugeben, da man selbst nicht wirklich innerhalb des Geschehens ist.

Zusätzlich dazu bieten Trophäen eine weitere Gelegenheit, den Explorationstrieb zu befriedigen. So sind zumeist handlungsrelevante Trophäen mit "???" gekennzeichnet, sodass dem Spieler bei Einsicht dieser keine wichtigen Daten des Geschehens verraten werden. Diese geheimen Trophäen können auch spezielle Herausforderungen sein, die besonders schwierig zu erreichen sind, wenn man die dafür gestellte Aufgabe nicht kennt und steigern die Herausforderung ebenfalls. So kann sich ein Spieler auf die Suche nach den Handlungs Voraussetzungen machen, um alle Trophäen zu erlangen. Bei Erfolg ist die Befriedigung des Explorationstriebes umso höher, ebenso wie die der Leistungsmotivation, wenn die Platintrophäe erscheint, da dies ohne fremde Hilfe geschehen ist.

Das Forum bietet zu jedem Spiel einen sogenannten "Leitfaden", der alle Trophäen aufzählt, auch die eigentlich geheimen. Dies zerstört den oben genannten Explorationstrieb der Trophäen in gewisser Weise. Allerdings werden diese Leitfäden von den Usern erstellt. Da diese nicht nur die Trophäenbedingungen und Namen aufzählen, sondern auch die beste Möglichkeit, wie jede einzelne Herausforderung zu meistern ist, entsteht hier für engagierte Spieler eine zusätzliche Art explorativ zu handeln. Denn diese können sich auf die Suche nach der einfachsten und schnellsten Methode machen und sie dann mit der gesamten Community teilen.

¹³² Lengning in Brandstätter, Otto 2009, S. 252

7.2.2 Bindungsmotivation

An den Punkt der Community oder auch Gemeinschaft - setzt nun die Bindungsmotivation an. Diese wird durch das gleichnamige Motiv angeregt. Der Mensch will sich allgemein gesehen mit anderen Menschen umgeben und mit diesen interagieren. Eine genaue Beschreibung finden Sie unter Punkt 7.1.3. Wie bereits beschrieben treffen hier die Komponenten "Hoffnung auf Anschluss" und "Furcht vor Zurückweisung" aufeinander. Da bei vielen die Furcht vor Zurückweisung höher ist, ziehen sie sich zurück.

Eine Möglichkeit, dennoch mit Menschen in Kontakt zu treten, bietet hier das Internet. So kann theoretisch die ganze Welt miteinander chatten, E-Mails schreiben etc. Ein weiterer Vorteil ist, dass die Furcht vor Zurückweisung gemildert wird, da man sich nicht von Angesicht zu Angesicht gegenüber sitzt. Eine Zurückweisung wiegt nicht so schwer, da diese in schriftlicher Form stets sachlicher erscheint, da hier nicht mit Gestik und Mimik gearbeitet werden kann. Ebenso ist man in der Regel allein und somit bleibt die Zurückweisung zwischen den beiden Gesprächspartnern. Im Gegensatz zur realen Begegnung, bei der dies öffentlich mit einigen Zuschauern geschehen kann. Dadurch nimmt insbesondere die Hemmschwelle ab.

Der Trend, online Leute zu treffen, ist selbstverständlich auch bei Bildschirmspielen anzutreffen. So kann bei vielen Games online im Multiplayer, mit anderen Menschen aus der ganzen Welt gespielt werden. Ebenfalls können einige Spieler als "Freunde" gespeichert werden, sodass man mit diesen in Kontakt bleiben kann, sofern man dies wünscht.

Ein weitere Möglichkeit, Anschluss zu finden, kann jedes Forum sein, das sich mit Bildschirmspielen beschäftigt. Hier treffen sich Gleichgesinnte, die dasselbe Hobby haben. Dadurch kommt man leicht ins Gespräch. Hinzu tritt die Anonymität des Internets, sodass die Kontaktaufnahme leicht fällt.

Das Trophäensystem bietet nur im Zusammenspiel mit einer derartigen Austauschplattform die Gelegenheit, sich mit anderen Spielern auseinanderzusetzen. Das Sammeln ist zum Großteil ein solitärer Akt. Dennoch gibt es auch bei vielen Games sogenannte "Multiplayer-Trophäen" für die ein Zusammenspiel mit anderen nötig ist. Je nach Aufgabenstellung kann hier auch allein gegen andere Spieler angetreten werden oder es muss so zusammengearbeitet werden, dass eine Absprache mit seinen Teammitgliedern nötig ist.

Ein Phänomen, das in diesem Zusammenhang oft auftritt, ist das "boosten". Für manche Trophäen ist es nötig, einen gewissen Level im Multiplayer oder etwas ähnlich Zeitaufwendiges zu erreichen. Um dies zu beschleunigen, treffen sich mehrere Spieler und vollziehen vorher abgesprochene Szenarien. Dies ist meist eintöniger und somit langweiliger als der

eigentlich vorgesehene Weg, spart dafür aber jede Menge Zeit. Somit kann die Platin-Trophäe schneller der eigenen Sammlung hinzugefügt werden. Da dieses oft unter der Zuhilfenahme eines Headsets geschieht, kommt es in der Verbindung mit der langwierigen Eintönigkeit oft zu Gesprächen unter den Mitspielern. Somit kann dies dann auch noch zur Befriedigung des Bindungsmotivs genutzt werden.

7.2.3 Machtmotivation

Der zentrale Aspekt der Bildschirmspiele ist es, erfolgreich zu sein. "Der Spielerfolg ist unmittelbar gekoppelt mit der Kontrolle des Spiels".¹³³ Das Spiel bieten einem die Möglichkeit, Macht, Herrschaft und Kontrolle auszuüben, die man andernfalls im realen Leben nicht immer so erfährt. So bieten die Spiele eine Art der Selbsttherapie gegen Kontrollverlust, Angst vorm Scheitern und Isolation. Dies sind die Macht-, Leistungs- und Bindungsmotivationen, die in dieser Arbeit angesprochen werden.

Das Machtmotiv wird also durch die Kontrolle über das Spiel befriedigt. Um diese zu erlangen, muss sich der Spieler gewisse Fertigkeiten aneignen und diese in den richtigen Spielmomenten auch einsetzen. Dabei trifft der Spieler auf vier unterschiedliche Herausforderungen: die sensumotorische Synchronisierung, die Bedeutungsübertragung, die Regelkompetenz und der Selbstbezug. Diese sollen nun kurz beschrieben werden, da sie die Grundlage für die Machtausübung bei Bildschirmspielen darstellen.

Die sensumotorische Synchronisierung beschreibt den Vorgang, der für die Kontrolle der Spielfigur oder Ähnliches verantwortlich ist. Die eigenen Bewegungen müssen sich durch einen Controller, die Maus etc. auf das Spiel übertragen. Dieser Vorgang wird durch Wiederholung eingeübt, bis ein fast automatischer Bewegungsablauf entsteht.¹³⁴ Dies gilt auch spielübergreifend, so findet sich ein geübter Gamer schneller mit der Steuerung eines neu erschienenen Spiels zurecht als ein Ungeübter, selbst bei gleichzeitigem Spielbeginn.

Als Nächstes wird das Bild- und Tongeschehen gedeutet. Der Spieler gibt den speziell geformten Pixeln eine Bedeutung. Diesen Vorgang bezeichnet man als Bedeutungsübertragung. Zusätzlich verbindet man mit der Form auch die individuellen Eigenschaften dieser. So geht man davon aus, dass ein Ball im Spiel sich auch wie ein realer Ball verhält. Auch wenn die allgemeine Bedeutung von den Programmierern vorgegeben ist, interpretiert jeder zum

¹³³ Fritz 1997, 82

¹³⁴ Vgl. Fritz 1997, 191

Beispiel die Hauptspielfigur unter Berücksichtigung der eigenen kulturellen und moralischen Hintergründe unterschiedlich.¹³⁵ Dadurch bekommt das Spiel für jeden eine spezielle Bedeutung, solange einen das Spiel anspricht.

Ebenfalls von den Programmierern vorgegeben sind die Regeln des Spiels. So kann man sich, bei allem Freiheitsgefühl, stets nur in dem zur Verfügung gestellten Rahmen bewegen. Die Objekte des Spieles haben bestimmte Beziehungen zueinander und verhalten sich auch dementsprechend. Um über ein Spiel Kontrolle ausüben zu können, muss man neben der Beherrschung der Steuerung auch die Regeln des Spieles verstehen und passende Handlungsschemata dazu entwickeln. Dies bezeichnet man als Regelkompetenz.¹³⁶ Die sensumotorische Synchronisierung, die Bedeutungsübertragung und die Regelkompetenz sind die Voraussetzungen für den letzten Teil, um Kontrolle und somit Macht über das Bildschirmspiel zu erhalten: der Selbstbezug. Dieser Vorgang beschreibt die Motivation bestimmte Bereiche des Spiels, sei die Rolle der Hauptfigur, die Geschichte etc., auf das eigene Leben bezogen werden und knüpft damit an die "Erfahrungen, Wünsche[n] und Handlungsbereitschaften der Spieler"¹³⁷ an. Erst diese Verbindung macht das Spiel interessant und besonders bei solchen Spielen versucht man Kontrolle auszuüben.

Der Selbstbezug basiert auf bestimmten Grundmustern des menschlichen Daseins:

- Kampf
- Erledigung
- Bereicherung und Verstärkung (personale Ausdehnung)
- Verbreitung (räumliche Ausdehnung)
- Ziellauf
- Prüfung und Bewährung
- Ordnung¹³⁸

¹³⁵ Vgl. Fritz 1997, 191f.

¹³⁶ Vgl. Fritz 1997, 192

¹³⁷ Fritz 1997, 193

¹³⁸ Ebd.

Diese sind entscheidend für den Bezug der fiktiven Vorgaben auf die eigene Lebenssituation. All diese Punkte dienen dazu, sich das "Bleiberecht"¹³⁹ im Spiel zu erarbeiten. Hierzu ist es entscheidend, dass dieser die Kontrolle über das Spiel und seine eigenen Fertigkeiten erlangt. Hierzu muss sich der Spieler in Selbstbeherrschung üben. Denn nur bei absoluter Konzentration und gleichzeitiger Ruhe können die Herausforderungen des Spiels vollständig gemeistert werden.¹⁴⁰

Die Herausforderung kann hierbei oft frei gewählt werden und somit der Grad der Machterfahrung gesteigert werden. Bei einem einfachen Spiel ist die Spielkontrolle sehr hoch, was das Gefühl der Macht anregt. Der Grund, weshalb sich viele Spieler dennoch lieber schwierige Herausforderungen suchen, ist, dass hier die Leistungsmotivation hinzukommt. Die Motivationen laufen also demnach nicht parallel und unabhängig voneinander ab, sondern korrelieren miteinander.

Die absolute Kontrolle des Spiels kann sich jedoch von Person zu Person unterscheiden, da es nicht genau definiert werden kann. Für den Einen ist die Meisterung der Steuerung bereits Macht. Für den Nächsten ist das Durchspielen die Herrschaft, nach der er strebt. Das Trophäensystem bietet hier eine allgemeingültige Alternative. Die Macht über das Spiel kann durch das Sammeln aller Trophäen erreicht werden. Hierfür müssen alle Aspekte des Spiels gemeistert werden. Die Steuerung, sämtliche Aufgaben, etc., die das Spiel zur Verfügung stellt. Diese Machtdemonstration gipfelt letztlich im Erhalt der Platintrophäe. Dies ist der Grund, weshalb zu Beginn dieser Ausführungen darauf hingewiesen wurde, dass eine Belohnung, in diesem Falle die Platin-Trophäe, die man zusätzlich zur Befriedigung, alle Herausforderungen gemeistert zu haben, erhält, besonders wertvoll ist. Denn diese ist nicht nur das Symbol für die erbrachte Leistung, auf die man stolz sein kann, sondern auch ein Zeichen der Macht, die man über das Spiel ausgeübt hat.

7.3 Wer spielt auf Trophäen?

Da nun die Motivation für das Sammeln von Trophäen erklärt wurde, muss nun noch geklärt werden, wieso nicht alle Spieler diese zusätzliche und für viele befriedigende Herausforderung nutzen. Zur Erklärung soll noch einmal auf die Einteilung der Spielertypen von Richard A. Bartle eingegangen werden.

¹³⁹ Ebd.

¹⁴⁰ Vgl. Fritz 1997, 194f.

Die Reinform der "Killer" ist hier nicht vertreten, da sie lediglich durch die Machtausübung über Andere, sprich der virtuellen Auslöschung dieser, Befriedigung finden. Das Töten anderer Spieler erfolgt nur in dem Rahmen, der für die Erlangung der Trophäe nötig ist.

Ebenso kann der Socializer nicht die prägende Gruppe sein, da dieser das Spiel nur als Plattform nutzt, um mit Anderen in Kontakt zu treten. Zwar gibt es zahlreiche Möglichkeiten, über ein Forum oder das Spielgerät selbst mit Gleichgesinnten in Verbindung zu treten und sich auszutauschen, allerdings ist dies beim Sammeln der Trophäen eher zweitrangig.

Der "Explorer" zeigt ebenfalls Parallelen zur "Trophäenjagd", da ein Erkunden des gesamten Spiels nötig ist. Allerdings erfolgt dies nicht um des Erkundungswillens, sondern ist lediglich Mittel zum Zweck.

Somit bleibt nur noch der "Achiever". Die bereits unter Punkt 10.2.4 genannte Beschreibung passt hier nahezu perfekt. Der Achiever möchte herausfordernde Aufgaben innerhalb der Spielwelt lösen. Das Trophäensystem gibt ihm hierfür klar gestellte Forderungen, die er erfüllen muss. Die Erkundung ist nur in dem Rahmen wichtig, den die Programmierer verlangen, ebenso wie das Töten innerhalb des Spiels. Die Kommunikation findet beim Online Spiel, auf Foren oder bei einem gemeinsamen Offline Spiel statt, ist aber nicht zwingend erforderlich. Die Weitergabe von Informationen zu den verschiedenen Games ist hier vorrangig.

Somit sind die Achiever die gesuchte Gruppe, die auf die Jagd nach Trophäen geht. Allerdings muss man noch eine weitere Einteilung vornehmen. Denn auf der einen Seite gibt es Spieler, die einen "normalen" Spielekonsum haben, das heißt, sie kaufen und spielen nur die Games, für die sie sich auch wirklich interessieren. Je nach Ausprägung ihrer Motivationen möchten sie diese dann komplettieren und die Platin-Trophäe erlangen. Auf der anderen Seite sind die Spieler, die unbedingt so viele Trophäen wie möglich sammeln wollen. Dabei werden neben den präferierten Spielen auch solche ausgewählt, bei denen die Platin-Trophäe einfach und schnell zu erreichen ist, um eine möglichst hohe Anzahl vorweisen zu können. Dabei spielt es keine Rolle, ob jene Spaß machen oder nicht.

Dies führt zu der Frage, wieso manche Spieler die Trophäen ignorieren können, andere nicht und wiederum andere geradezu fanatisch ihr Hauptaugenmerk auf die Anzahl der gesammelten Platin-Trophäen legen.

Auf Basis der bereits beschriebenen Motivationen können folgende Schlussfolgerungen gezogen werden. Die Spieler, die vom Trophäen-System keinen Gebrauch machen, spielen nur die Games, die ihnen auch zu 100% zusagen. Ihnen genügt die Herausforderung, die ein normaler Spieldurchgang mit sich bringt. Mehrfaches Durchspielen geschieht nur bei den Spielen, zu denen ein besonderer Bezug besteht. Die Leistungsmotivation ist demnach ge-

ring. Das Bedürfnis nach Macht und somit die Selbstmedikation der Mangelerscheinungen wie Kontrollverlust etc. nicht höher als der Durchschnitt.

Eine Stufe darüber sind die „beiläufigen Trophäenjäger“. Diese sind dem Verhalten der „normalen Spieler“ sehr ähnlich. Das oben genannte trifft hier auch zu. Allerdings kann es durch gesteigertes Explorationsverhalten schlicht dazu kommen, dass sich der „beiläufige Trophäenjäger“ mit dem Thema des Sammelns beschäftigt. Ob hierzu die Machtmotivation gesteigert sein muss oder ob diese hier vernachlässigt werden kann, ist im Rahmen dieser Arbeit ohne ausreichende Untersuchungen schwer einzuschätzen. Nun ist es möglich, dass der „beiläufige Trophäenjäger“ mal diese Erfahrung einer Platin-Trophäe machen möchte und tut dies bei einem Spiel, das ihm besonders gut gefällt. Schafft er es nicht, wird er vermutlich kein weiteres Interesse daran hegen. Bei Erfolg können zwei mögliche Folgen entstehen: Entweder erhält der Spieler keine zusätzliche Befriedigung dadurch und die Neugier erlischt oder die Erfahrung ist minimal stimulierend, so dass dieser gelegentlich bei besonderen Spielen versuchen wird, alle Ziele eines Spiels zu meistern. Nun kann mit der Zeit jedoch der sprichwörtliche Funke überspringen und die Befriedigung der Leistungsmotivation und nun auch der Machtmotivation immer mehr in den Mittelpunkt rücken. Dies kann durch Mangelerscheinungen dieser in der realen Welt auftreten, muss aber damit nicht unbedingt etwas zu tun haben.

Die „moderaten Trophäenjäger“ haben einen ähnlichen Spielekonsum wie gerade genannte Gruppe. Diese werden ebenfalls nur zu den Spielen greifen, die Ihnen gefallen, jedoch kann es zu mehrfachen Durchspielen eines Games kommen, auch wenn die Lust daran bereits versiegt sein sollte, um die Platin-Trophäe zu erhalten. Die Leistungsmotivation ist hier höher, da sie zusätzliche Herausforderungen und damit verbundene Belohnungen benötigen. Ebenso kann auch die Machtmotivation erhöht sein, da die Gefühle der Unzulänglichkeit im realen Leben größer sind als die der anderen Spieler. Um vom normalen Spieler zu einem Trophäen-Jäger zu werden, muss entweder die Leistungs- oder Machtmotivation ansteigen. Inwieweit hier das Verhältnis ist und ob sogar ein Anstieg beider gleichzeitig von Nöten ist, kann im Rahmen dieser Arbeit nicht geklärt werden.

Die letzte Gruppe sind die „obsessiven Trophäen-Jäger“. Diese kaufen oder leihen sich neben den präferierten Spielen auch solche aus, die eine einfache und schnelle Platin-Trophäe versprechen. Hier ist es wichtig, dass sie sich im Internet darüber informieren, welche Spiele welchen Zeitaufwand und welche Schwierigkeit haben. Es wird versucht, alle Spiele zu komplettieren, die man sich beschaffen kann. Nur die eigenen Fähigkeiten können einem hier die eigenen Grenzen aufzeigen, das heißt, wenn ein Spiel zu schwer ist, dann kann man es logischerweise auch nicht zu Ende bringen. Die Leistungsmotivation ist so hoch, dass das Ziel, die Platin-Trophäe, im Vordergrund steht. Dabei kann die Lust am Spiel verloren gehen, oder sie taucht bei qualitativ schlechten oder nicht ansprechenden Games gar nicht erst auf. Die

Belohnung überwiegt diesen Verlust jedoch. Andernfalls würde man von diesem Verhalten abweichen.

Ebenso kann, auch in Verbindung mit der Leistungsmotivation, die Machtmotivation sehr hoch sein. Das Gefühl des Kontrollverlustes ist im realen Leben so hoch, dass eine Flucht in die virtuelle Welt nicht mehr ausreicht. Die Kontrolle über eine hohe Anzahl von Spielen und der Beweis dafür, die Platin-Trophäe steigert das Selbstbild dieser Gruppe vor sich selbst und der Community enorm. Auch hier ist es nicht möglich herauszufinden, in welchem Verhältnis die Macht- zur Leistungsmotivation steht. Lediglich von der Bindungsmotivation kann ausgegangen werden, dass diese nur eine Randnotiz darstellt.

8 Implikation für das menschliche Verhalten

8.1 Definition von Verhalten

Der letzte Teil dieser Arbeit befasst sich mit den Folgen der Bildschirmspiele und insbesondere der Trophäen auf das menschliche Verhalten. Dazu muss dieses zunächst definiert werden. Unter dem Begriff Verhalten werden alle Handlungen zusammengefasst, die von anderen beobachtet werden können.

„Dazu gehören Verhaltensäußerungen, aber auch kognitive Prozesse und Emotionen. Sie alle sind das Produkt von äußere[n] Reizen und deren innere Verarbeitung durch psychische Prozesse.“¹⁴¹

So ist Verhalten oberflächlich in drei Kategorien, nämlich Handeln, Dulden und Nichthandeln unterteilt.¹⁴²

Nun unterscheidet man noch zwischen dem reaktiven und dem operativen Verhalten. Das reaktive Verhalten benötigt einen äußeren Reiz, um eine bestimmte Handlung auszulösen. Beispiele hierfür sind der Augenlidreflex und der Saugreflex.¹⁴³ Diese sind im weiteren Verlauf der Arbeit jedoch unwichtig und können daher vernachlässigt werden.

Das operative Verhalten kann ohne äußeren Reiz durchgeführt werden. Der Mensch beginnt dieses selbst, indem er etwas tun will. Der Handlungsreiz kann demnach anders als beim reaktiven Verhalten bewusst sein. „Da es direkt in die Umwelt eingreift und diese dadurch modifizieren kann, wird das operative Verhalten als typisch menschlich bezeichnet.“¹⁴⁴ Die andere Möglichkeit ist, dass das Handeln unterbewusst ist, aber keine physiologischen Reaktion ist.¹⁴⁵ Hier lernt der Mensch bestimmte Verhaltensmuster ein, die dieser in dazu passenden Situationen einsetzt. Dieser Vorgang wird, wie bereits angemerkt, nicht immer bewusst getätigt.

¹⁴¹ Verhaltenspsychologie, <http://verhaltenspsychologie.com/grundlagen/das-verhalten>, Zugriff v. 18.01.2014

¹⁴² Vgl. Springer Gabler Verlag, <http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Archiv/1408500/verhalten-v2.html>, Zugriff v. 19.01.2014

¹⁴³ Vgl. ebd.

¹⁴⁴ Ebd.

¹⁴⁵ Vgl. Springer Gabler Verlag, <http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Archiv/1408500/verhalten-v2.html>, Zugriff v. 19.01.2014

8.2 Kausalität und Finalität

Da in dieser Arbeit die Implikation der Bildschirmspiele und des Trophäensystems auf das menschliche Verhalten dargestellt werden soll, muss nun noch definiert werden, wie man menschliches Verhalten erklären kann. Deswegen werden in diesem Zusammenhang die Begriffe der Kausalität und der Finalität ausgeführt. Um menschliches Verhalten verstehen zu können, kann man entweder die Gründe¹⁴⁶ oder die Ziele¹⁴⁷ analysieren. Natürlich ist es auch möglich, dass eine bestimmte Handlung sowohl Gründe als auch Ziele hat.¹⁴⁸ So kann man zum Beispiel das Stören eines Schülers im Unterricht von zwei Seiten betrachten. „Der Schüler macht das, weil...“ Hier stößt man bereits auf erste Schwierigkeiten, denn hier muss man einen Blick in die Vergangenheit des Schülers werfen. Die Annahmen, die hier getroffen werden, wirken in der Regel eher spekulativ als faktisch. Der Schüler stört den Unterricht, weil er eine schwere Kindheit hatte, könnte eine Erklärung sein.

Die finale Erklärungsmethode allerdings liefert einen stichhaltigeren Ansatz. Auf der Basis der Faustregel „[d]ie erzielte Wirkung ist in der Regel auch die beabsichtigte Wirkung“¹⁴⁹, kann man zu der Schlussfolgerung kommen, dass der Schüler den Unterricht stört, um Aufmerksamkeit zu bekommen.¹⁵⁰ Diese Handlung kann selbstverständlich sowohl Grund als auch Ziel haben. So kann der Schüler aufgrund seiner schweren Kindheit nun auf die Aufmerksamkeit der Klasse abzielen.

Doch für die Erklärung menschlichen Verhaltens ist die Finalität, die von Alfred Adler geprägt wurde, besser geeignet als die Kausalität, da „menschliches Handeln immer zielgerichtet ist.“¹⁵¹ Diese Ziele wurden bereits unter Punkt 6.4 definiert.

¹⁴⁶ lat. causa, daher der Begriff Kausalität

¹⁴⁷ lat. finis, daher der Begriff Finalität

¹⁴⁸ Vgl. Berger, <http://www.umsetzungsberatung.de/psychologie/finalitaet.php>, Zugriff v. 19.01.2014

¹⁴⁹ Ebd.

¹⁵⁰ Vgl. Brühlmeier, <http://www.bruehlmeier.info/adler.htm>, Zugriff v. 19.01.2014

¹⁵¹ Berger, <http://www.umsetzungsberatung.de/psychologie/finalitaet.php>, Zugriff v. 19.01.2014

8.3 Finalität in Bezug auf Bildschirmspiele und Trophäen

Da die Finalität eine befriedigendere Erklärungsmöglichkeit für menschliches Verhalten darstellt, soll diese nun auch in Bezug auf Bildschirmspiele und das Trophäensystem angewandt werden. So stellen sich nun die Fragen, welche Ziele ein Gamer mit der Beschäftigung mit Bildschirmspielen verfolgt. Dieser spielt, um der Realität zu entfliehen, um ein Gefühl von „Flow“ zu erleben, um sich kompetent und machtvoll zu empfinden. Diese Aspekte wurden bereits unter Punkt 8.4 Motivation für Bildschirmspiele näher definiert. Das Verhalten, also das Spielen am Bildschirm ist demnach auf die Erreichung der eben genannten Ziele ausgerichtet.

Ebenso verhält es sich beim Trophäensystem, das zusätzlich zu dem oben genannten Zielen auftritt. Denn jeder „Trophäenjäger“ ist zunächst ein Spieler, erst dann kommt die Zusatzmotivation für die Trophäen. Ein Gamer verfolgt hier auch bestimmte Ziele. Diese wurden unter Punkt 9.2 bereits angesprochen. Er spielt, um sich selbst zu fordern, um sich mit Anderen zu messen, um Teil einer Community zu sein und um Macht über seine Spiele ausüben zu können.

Würde man hier versuchen, das Spielverhalten auf Basis der Kausalität zu erklären, käme man nicht herum zu spekulieren. Denn die Gründe wieso jemand spielt, sind von Individuum zu Individuum unterschiedlich, die Ziele sind jedoch eindeutiger.

8.4 Folgen für den Alltag

Da nun das Verhalten, sprich das Spielen am Bildschirm auf Basis des finalen Erklärungsansatzes untersucht wurde, müssen nun abschließend noch Folgen für das menschliche Verhalten abseits des Bildschirms aufgezeigt werden. Denn so sehr ein Spieler auch versucht, dem Alltag zu entfliehen, so muss er stets auch zu diesem zurückkehren. Natürlich ist der Großteil aller Gamer in der Lage, das Spielen folgenlos in den Alltag einzugliedern. Allerdings wird in der Presse nun häufiger das Thema der Computerspielsucht angesprochen als noch vor ein paar Jahren. Ob dies damit zusammenhängt, dass die Zahl der Betroffenen in den letzten Jahren gestiegen ist, oder ob die Sensibilität für dieses Phänomen zugenommen hat, kann im Rahmen dieser Arbeit nicht geklärt werden.

Viel wichtiger erscheint jedoch die Frage, was geschieht, wenn die Erreichung der virtuellen gegenüber alltäglichen Zielen priorisiert wird. Da jedem nur eine Zeitspanne von 24 Stunden pro Tag zur Verfügung steht, entsteht hier ein Spannungsverhältnis. Wenn man ein Spiel unbedingt zu Ende spielen möchte oder eine bestimmte Trophäe erreichen will, so können

Ziele der realen Welt aufgrund der Zeitbegrenzung in den Hintergrund geraten. Beispielsweise wird für die Schule weniger gelernt, da einem das Spiel wichtiger erscheint.

Hier findet dann eine Verschiebung im Alltag statt. Der Spielekonsum wird nicht an die Alltagstätigkeiten angepasst, sondern nun ist es anders herum. Sonst findet man eine ungenutzte Zeitspanne innerhalb des Tages, den man mit dem Spielen füllen kann, um die virtuellen Ziele zu erreichen. Hat aber ein Umdenken stattgefunden, bildet sich der Alltag um das Spiel herum. Dieses hat Priorität und kann kleinere, unwichtigere Ziele und Aufgaben verdrängen.

Bildschirmspiele können also Einfluss auf das menschliche Verhalten im Alltag nehmen, sobald ein Umdenken der Prioritäten geschieht. Die „Trophäenjagd“ folgt hier denselben Vorgaben wie Bildschirmspiele allgemein, kann aber aufgrund der zusätzlichen Motivation auch zu einer höheren Diskrepanz führen, da die Erreichung dieser Ziele für den Einzelnen noch befriedigender sind als das allgemeine „Durchspielen“ eines Games.

9 Fazit

Ziel dieser Arbeit war es zu ergründen, was die Menschen so faszinierend an Bildschirmsspielen und dem damit verbundenen Achievement-/Trophäensystem finden. Dafür wurden zunächst auf der Grundlage renommierter Experten ihres jeweiligen Themengebietes, die allgemeine Motivation, die Charakteristika des Spiels und dann die spezielle Motivation der Bildschirmsspiele definiert.

Da sich diese Arbeit mit Bildschirmsspielen befasst, lag hierauf auch das Hauptaugenmerk. Daher wurden die Genre- und Spielertypen näher durchleuchtet. Bei Letzterem wurde die Einteilung von Richard A. Bartle verwendet und diese um einen weiteren Spielertypen erweitert, der als „Jumper“ bezeichnet wurde. Dies war meiner Meinung nach notwendig, da sich die ursprüngliche Theorie nur auf Spieler in Online-Welten beschränkte. Es sollte aber allgemein gültig für sämtliche Genretypen sein. Eine genauere Betrachtung, unter der Zuhilfenahme entsprechender Studien wäre hier dennoch sinnvoll, da mir die Theorie im Hinblick auf alle Spielegenres, selbst mit meiner Ergänzung noch nicht ausreichend erscheint.

Darauf folgte ein Blick darauf, was Bildschirmsspiele ausmacht. Dies wurde zunächst auf einer theoretischen Basis erklärt, um dann auf die eher bekannten Faktoren überzuleiten. So ist die Interaktivität, der Eskapismus, den Bildschirmsspiele bieten, jedermann bewusst. Eher in der Fachwelt bekannt ist hingegen die Flow-Theorie von Csikszentmihalyi. Diese wurde hier ebenfalls als Nutzen von Bildschirmsspielen aufgeführt, da man erst im „Flow“ den Eskapismus erlebt, den man durch das Spielen erlangen möchte. Das Verschmelzen mit der virtuellen Welt ist ein wichtiger Bestandteil der Motivation für die Beschäftigung mit den Bildschirmsspielen.

Die nächste Aufgabe war es nun die Motivation für Trophäen herauszuarbeiten. Die Fragen warum, wer und wie sollten geklärt werden. Warum spielen Gamer auf Trophäen? Um dies zu beantworten, wurde auf die großen drei der Motivationsforschung zurückgegriffen, die auch schon zu Beginn definiert wurden: Leistungsmotivation, Bindungsmotivation und die Machtmotivation. Hierbei kristallisierten sich die Leistungsmotivation und die Machtmotivation als primäre Antriebskraft heraus. Die Bindungsmotivation ist hier eher sekundär, wenn überhaupt verantwortlich. Eine genaue Einteilung dieser konnte im Rahmen dieser Arbeit nicht wirklich vorgenommen werden. Dafür konnten die anderen beiden umso detaillierter auf das Sammeln von Trophäen transferiert werden. Es scheint, dass diese Motivationen ausschlaggebend hierfür seien.

Wer spielt auf Trophäen? Um diese Frage zu beantworten wurde erneut auf die Spielereinteilung von Richard A. Bartle eingegangen. Hier stellte sich relativ eindeutig heraus, dass die

von ihm genannten „Achiever“ die Gruppe der Wahl seien. Jedoch musste hier eine weitere Einteilung vorgenommen werden, da nicht alle Spieler gleich sind und sich das Spielverhalten, insbesondere im Hinblick auf Trophäen unterscheidet. Hier wurden drei Stufen des „Trophäenjähgers“ aufgezeigt, zusätzlich zum „normalen Spieler“, der die Trophäen ignoriert. Diese waren der „beiläufige Trophäenjäger“, der „moderate Trophäenjäger“ und der „obsessive Trophäenjäger“.

Hier hat sich gezeigt, dass es möglich ist, von einer Gruppe in die nächst höher gelegene aufzusteigen. Wie bereits erwähnt, konnte die Frage, welche Anreize und Ziele ein Spieler verfolgt und welche Bedürfnisse er versucht zu befriedigen, wenn er in welchem Maße auch immer auf „Trophäenjagd“ geht, nicht beantwortet werden. Allerdings wollte ich auch einen Überblick der einzelnen Gruppen geben. Um noch mehr ins Detail gehen zu können und konkrete Sachverhalte präsentieren zu können, bedarf es hier weiterer Untersuchungen.

Die Implikation der Bildschirmspiele auf das menschliche Verhalten, basiert mehr oder minder aufgrund der Finalität auf den bereits genannten Motivationen. Ein Spieler spielt, um ein Ziel zu erreichen. Daher sollte ein Blick auf das Verhalten im Alltag eines Menschen geworfen werden und wie sich Bildschirmspiele und die Trophäen hierauf auswirken können. Hier konnten nur Vermutungen angestellt werden, da hierzu keine empirischen Daten erhoben wurden.

Literaturverzeichnis

Schriftliche Werke:

Biocca, F.; Levy, M.R. (Hrsg.); Communication in the age of virtual reality; Hillsdale 1995

Böttcher, A.; Flow in Computerspielen; Magdeburg 2005

Brandstätter, V.; Handbuch der allgemeinen Psychologie – Motivation und Emotion; Göttingen [u.a.] 2009

Caillois, R.; Die Spiele und die Menschen; Stuttgart 1958

Csikszentmihalyi, M.; Das Flow-Erlebnis: Jenseits von Angst und Langeweile: Im Tun aufgehen; 7. Auflage; Stuttgart 1999

Forster, Winnie; Spielkonsolen und Heimcomputer; 3. Auflage; Utting 2009

Fritz, J.; Computerspiele: Virtuelle Spiel- und Lernwelten; Bonn 2003

Fritz, J. (Hrsg.); Warum Computerspiele faszinieren; Weinheim und München 1995

Fritz, J.; Wie Computerspieler ins Spiel kommen, Theorien und Modelle zur Nutzung und Wirkung virtueller Spielwelten; Berlin 2011

Fritz, J.; Fehr, W. (Hrsg.); Handbuch Medien: Computerspiele; Bonn 1997

Heckhausen, H.; Motivationsanalysen, Berlin 1974

Huizinga, J.; Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek 1956

Jäckel, M.; Medienwirkungen: Ein Studienbuch zur Einführung, Opladen 1999

Keller, J.; Grundlagen der Motivation; München [u.a.] 1981

Kunczik, M.; Zipfel, A.: Computerspielsucht – Befunde der Forschung, Bericht für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend; Berlin 2010

Langens, T. A.; Schmalt, H.-D.; Motivation; 4. Auflage; Stuttgart 2009

Maslow, A. H.; A Theory of Human Motivation; Psychological Review, Juli 1943, Vol.50(4) 1943

Maturana, H.; Varela, F.; Der Baum der Erkenntnis; Bern 1987

Rheinberg, F.; Motivation; 7. Auflage, Stuttgart 1995/2008

Scherer, H.; Medienrealität und Rezipientenhandeln: Zur Entstehung handlungsleitender Vorstellungen, Wiesbaden 1997

Schlütz, D.; Bildschirmspiele und ihre Faszination: Zuwendungsmotive, Gratifikationen und Erleben interaktiver Medienangebote; München 2002

Wittig, T.; Wie Computerspiele uns beeinflussen; München 2007

von Brincken, J.; Konietzky, H. (Hrsg.); Emotional Gaming; München 2012

Internetquellen:

Andrade, G.; et al.; Online Adaptation of Computer Games Agents: A Reinforcement Learning Approach; 2004;
http://www.cin.ufpe.br/~awbf/files/SBGames2004_OnlineAgentsAdaptation.pdf; Zugriff v. 15.12.2013

Bartle, R. A.; Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDS; 2004;
<http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm> ; Zugriff v. 15.12.2013

Berger, W.; <http://www.umsetzungsberatung.de/psychologie/finalitaet.php>, Zugriff v. 19.01.2014

Bild; <http://www.bild.de/spiele/spiele-news/grand-theft-auto/gta-bricht-6-guinness-buch-weltrekorde-32885474.bild.html>, Zugriff v. 17.12.2013

Brühlmeier, A.; <http://www.bruehlmeier.info/adler.htm>, Zugriff v. 19.01.2014

Chip, http://www.chip.de/news/GTA-5-Das-teuerste-Videospiel-aller-Zeiten_64444617.html, Zugriff v. 17.12.2013

Dialogmarketing, <http://dialogmarketing.anarcho-versand.de/wp-content/uploads/2011/03/maslow.gif>, Zugriff v. 20.12.2013

Duden; <http://www.duden.de/rechtschreibung/Videospiel>, Zugriff v. 15.12.2013

Snopes: <http://www.snopes.com/business/market/atari.asp>, Zugriff v. 17.12.2013

Springer Gabler Verlag (Hrsg.), Gabler Wirtschaftslexikon;
<http://wirtschaftslexikon.gabler.de/Archiv/1408500/verhalten-v2.html>, Zugriff v. 19.01.2014

USK; <http://www.usk.de/pruefverfahren/genres/>, Zugriff v. 19.11.2013

Verhaltenspsychologie, <http://verhaltenspsychologie.com/grundlagen/das-verhalten>, Zugriff v. 18.01.2014

Anlagen

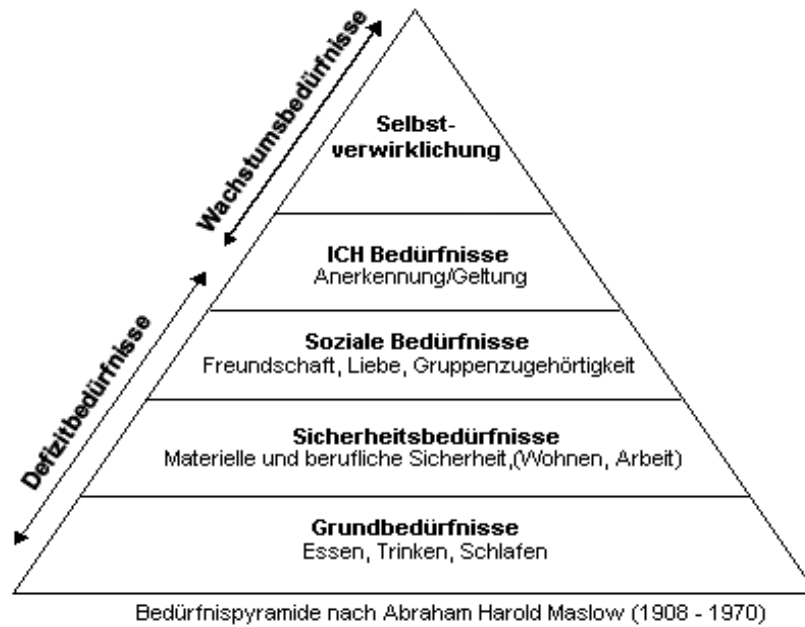


Abbildung 1 - Bedürfnispyramide nach Maslow¹⁵²

¹⁵² Dialogmarketing, <http://dialogmarketing.anarcho-versand.de/wp-content/uploads/2011/03/maslow.gif>, Zugriff v. 20.12.2013

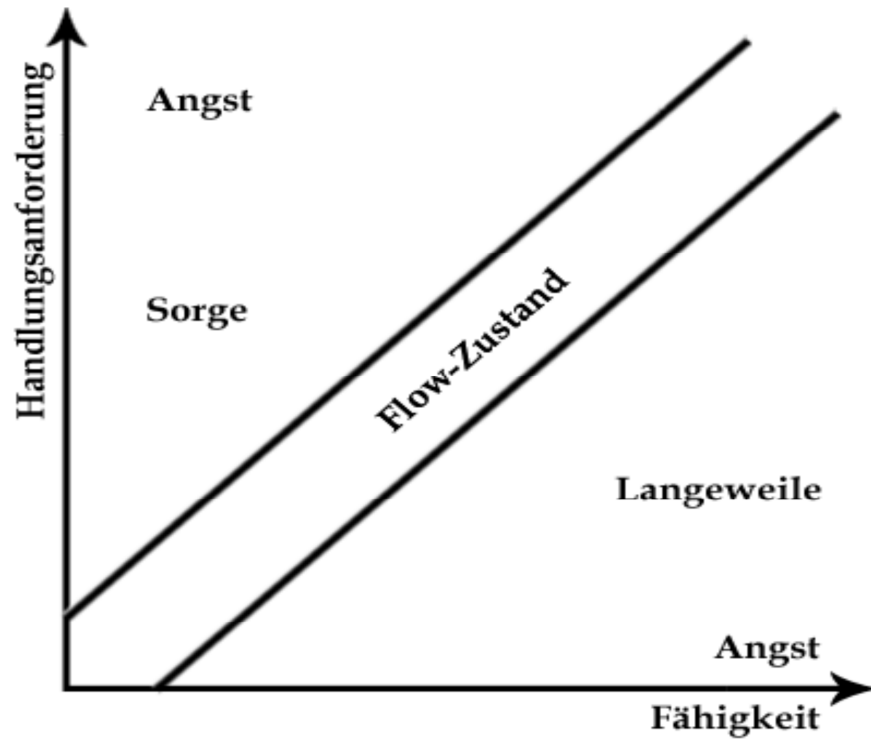


Abbildung 2 - Modell des "Flow"- Zustands¹⁵³

¹⁵³ Böttcher 2005, 16

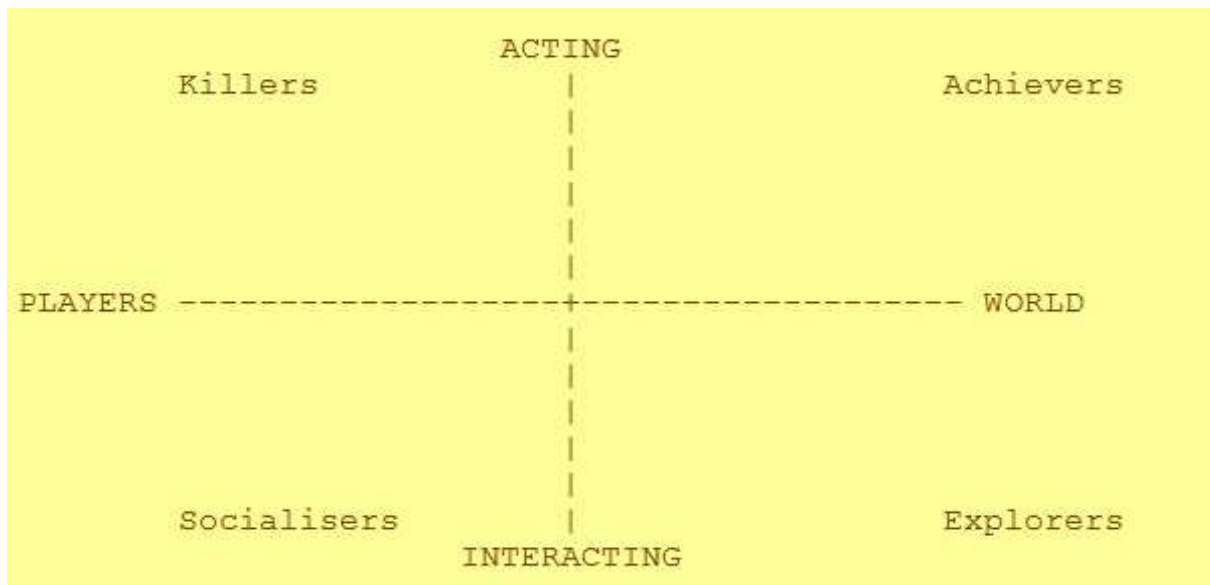


Abbildung 3 - Interest Graph¹⁵⁴

¹⁵⁴ Bartle, R. A.; <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>; Zugriff v. 04.01.2014

Eigenständigkeitserklärung

Hiermit erkläre ich, dass ich die vorliegende Arbeit selbstständig und nur unter Verwendung der angegebenen Literatur und Hilfsmittel angefertigt habe. Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus Quellen entnommen wurden, sind als solche kenntlich gemacht. Diese Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form noch keiner anderen Prüfungsbehörde vorgelegt.

Schondorf, den 22.01.2014

Ort, Datum

Vorname Nachname